





家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2004 ISSUE.122 10
科学普及出版社

月黑风高游戏夜
时尚玩乐主义 LAN Party
王中王：奥美电子 CS 超级争霸赛
《帝国时代》大史记

模拟人生 II
职业进化足球IV
反恐精英：起源
波斯王子：勇士之心
梦幻之星在线：蓝色脉冲
梦幻国度
希望 OL
金山封神榜封测直击

掌握世界
手机再现的 30 款经典游戏大作

仙剑奇侠传 III 外传问情篇 全线攻略
战士☆二战英雄 全任务详解攻略
天堂 II 职业舞男的生存观
密传职业大比拼
剑网百态之三：冷兵传奇
魔力 PK 大赛观后感：永远的开始

XPC SS56G/SB83G5 亲密接触
实测镭姬杀手 9250 加强版
Tt Giant III 显卡散热组件
DOOM3 游戏引擎解析

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
10>
9 771009 618022

PLAY!强攻
内附50页攻略本

梦幻之星在线 限量免费账号
剑侠情缘 兵临城下 随刊附送 开户卡
[免费14天/可2人用 送黄金物品箱]
PLAY!家游杂志主题原子笔


"好玩好赚"绝对女神三里香
三香 荣拥巨奖 誉满天下
二香 美人相伴 女神新颜
一香 金装极品 钱途无量
金钱·美女·荣誉·尽揽怀中
详情参见 www.gth-online.com.cn
绝对女神
Gate to Heavens
JYStech
授权
金玉天立软件科技
运营
北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机：010-65571166
客服：010-65570303/65572929 e-mail:gm@gth-online.com.cn
总经销
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司 电话：010-82607889
地　址：北京市海淀区北四环西路58号理想国际大厦604-609（100080）



谨献给五千年来致力于中华统一的人们
www.kingsoft.com
封神榜
The First Myth
即时战略新网游
爱江山 更爱美人
11月15日
正式公测
《封神榜》火热内测中申请帐号请登录：fs.kingsoft.com
详情请登录：jx.kingsoft.com
剑侠周年庆典包9月激情上市，全国限量发售5999套！
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.com 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82331816 经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9636信箱(10055)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.
KINGSOFT
金山软件有限公司
烈火


天下竞技对战平台
11月11日火爆公测

- 利用第三代底层技术开发的全新对战平台
- 采用基于真实比赛成绩的积分系统
- 造就职业专业家业合一的竞技玩家



地球共和国



新联盟

一









2004年10月号 总122期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王玥　杨新华
电子信箱：publisher@playgamer.com

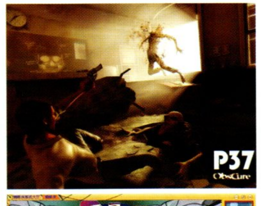
上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：8.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。









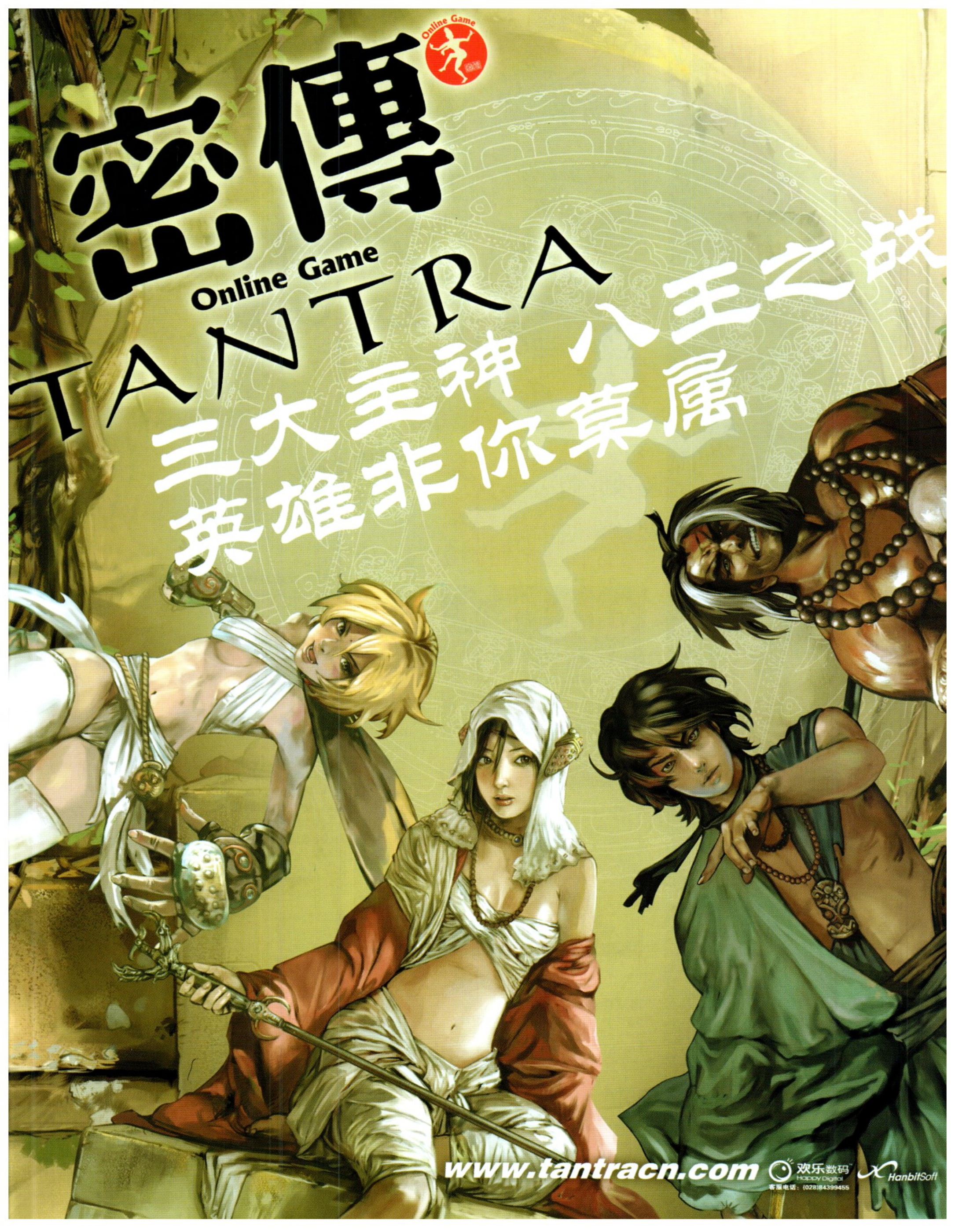
P34

The SIMS 2

电娱实况

新作速递




Online Game
密傳
Online Game
TANTRA
三大主神 八王之战
英雄非你莫属
www.tantracn.com
欢乐数码
Happy Digital
客服电话：(028)84399455
HanbitSoft

天凉好个秋

或许是因为秋意渐浓，每当想起上个月月底发生的事情，我的心里总是掠过一丝凉意。

第九期的“家游”让许多读者朋友吃了苦头，在购买时比以往多花费了时间精力不说，还可能被迫付出了额外的金钱代价，这令我们十分痛心。类似的事情，在“家游”十年的历史上尚属首次。一份为了提高附加价值以回报读者的赠品，竟然导致了对杂志批量套购和抬价销售的异常行为，这是我们始料未及的。并且，由于八月底杂志社放假休息，未能对各地的情况在第一时间做出反应，终于导致部分地区局面失控，杂志社的当期库存也被邮购一空，一些忠实读者因此没有买到杂志。

这次事件从表面上看，杂志卖得风风火火；实际上，却令不少“家游”的老友郁闷伤心。虽然我们与各地经销商积极协调采取措施，并在网站发布了第九期杂志电子版，但仍然难以弥补那些没有买到杂志的家友心中的失落。对此，我感到惭愧。

没错，我是在做检讨。虽然许多事情不是我们所能掌控的，但通过这一次，我们应当汲取的教训很多。

天津读者轩辕赫在一封长信中这样写道：“我依旧会支持拥护《家》，没有理由的。至于这一次，就让它很阿Q地成为一种缺憾美吧！一种纪念！维纳斯不是因为没了胳膊才达到艺术巅峰的吗？奥运会在历史上曾停办了两届，都是由于战争的缘故。今时今日，我也打了败仗——我用五年时间维系下来的热情败给了包装袋里冷冰冰的卡片。”这样可敬的读者，还有许许多多，他们的赤诚之心，值得肝胆相报。

在这个时代里，做杂志的人如果忘记了它本身也是一件商品，并且不能预料到市场上种种利益驱动下的奇人异事，那么到了秋天，恐怕只会收获一个寒噤。

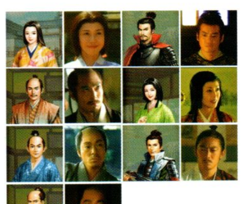
感谢所有那些用心观看“家游”的读者。



小马
awei@playgamer.com













特别企划

玩家广角

大话家游

游戏观点

文渊阁



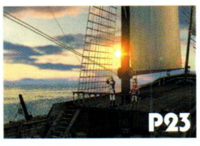


传奇3G
双城血拼！
全新攻城！
把PK进行到底！
给你无限乐趣！
《传奇3G》公测啦！
快感爆出来
麻吉漫画传奇3
你玩过《传奇3》吗？哦，没关系，你知道《传奇3》和《传奇3G》吧！只要你有那么一点点幽默细胞，把你能想到的传奇故事改编成搞笑的或者严肃的4格漫画图稿，甚至可以是漫画创意草图，通过网上、邮寄、mail等方式发给我们，你的创意说不定就会获得意外的奖励呀！
★详细情况请见本期杂志的活动专区。
《传奇3》官方主页地址 www.mir3.com.cn
活动专区地址 http://club.mir3.com.cn/newmir3/comic/comicmore_1.htm
短信专区地址 http://sms.mir3.com.cn/
《家用电脑与游戏》杂志官方网站 www.playgamer.com
详细游戏信息请访问：www.mir3.com.cn
享受快速注册服务：reg.mir3.com.cn
移动用户发送 JN到 9119
“传奇3短信客服”帮你解决游戏问题，只需 5 分钟
封神傳說
™《封神传说》是以《封神演义》为背景的神幻类 3D 网游。攻城搏杀、神仙法宝、神兽坐骑、天宫鬼窟、神鬼附身，应有尽有。其中韩合作，中方出资，韩方技术支持的模式，是继成功运营《传奇 3》之后，光通朝着“自主开发游戏”大目标迈进的又一大跨步。
www.nabi.com.cn
光通
WeMade

广告索引



PLAY! 强攻目录



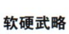
极限攻略



P33







软硬武略



神話
Risk Your Life
我要我的神话
《神话》全国万家网吧推介活动全面展开
www.ryl.com.cn
聚友网络
UnionNet
YouxiLand
上海聚友宽频网络投资有限公司
热线：021－52305300



传奇世界1.71版
10月1日隆重登场
倚天屠龙
新增 与屠龙刀齐名的神兵——倚天剑
新增 千里名驹——黄金宝马
新增 青龙、白虎、朱雀、玄武四大剑炉锻造功能
新增 中秋月圆夜『倚天屠龙扬刀大会』
SHANDA NETWORKING 盛大网络
盛大网络 运营服务



傳奇世界
網絡游戲
The world Of legend
woool.poptang.com
获2003年最受欢迎民族游戏第一名
——互联星空
荣获2004年最佳网络游戏大奖
——中国网络游戏年会



CHINAJOY上海展会快报2004

由中华人民共和国新闻出版总署、中华人民共和国科学技术部、中华人民共和国国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会及中华人民共和国国家版权局共同主办的第二届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会将于2004年10月5日至7日在上海新国际博览中心隆重举行。本届展会的支持单位包括：中华人民共和国信息产业部、中华人民共和国教育部、中国共产主义青年团中央委员会、中国关心下一代工作委员会、中国软件行业协会、中国出版工作者协会、中国互联网协会、中国青少年网络协会、上海市新闻出版局、北京市软件行业协会、中国电信集团公司、中国国际经济技术合作咨询公司、日本计算机娱乐供应商协会（CESA）、韩国游戏产业开发院（KGDI）、韩国游戏机制造商协会（KAMMA）等单位，本展览会由中国出版工作者协会游戏工作委员会和北京汉威国际展览有限公司共同承办。

为鼓励中国民族游戏产业健康有序的发展，正确引导青少年健康、适度的使用游戏产品，支持正版软件产品，政府相关主管部门采取一系列措施积极鼓励、引导、扶持软件开发企业，研发和推广具有弘扬民族精神、反映时代特点、有益于未成年人健康成长的游戏软件产品。新闻出版总署把2004年定为“中国民族游戏产业年”，并把“自主创新、健康体验，振兴中国民族游戏产业”确定为“第二届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”的主题，届时将有多款中国自主研发的民族游戏精品公开亮相。本届展会组委会希望通过此次展览来协助国家政府部门共同引导青少年健康使用电子和网络游戏出版产品，努力为青少年创造有益的网络文化环境，促进其身心健康成长。本届展览会将为促进中外优秀电子娱乐产品贸易、加强学术交流、发布政府机构产业政策、推动中国数码互动娱乐产业的健康、规范及快速发展起到积极的作用。

首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会在京成功举办受到社会、业内和新闻界的高度关注，在产业中和国际范围内都产生了巨大的轰动，即将在上海举办的第二届展会在展览规模、展商质量、展出效果、宣传力度、服务水平等方面都有了进一步的提高，也吸引了上海盛大、法国育碧、韩国游戏产业开发院、韩国唯美德、万向通信、清华同方、网龙中国、光通通信、香港贸发局、索尼公司、美国艺电、韩国大邱数字产业振兴院、武汉奥美、网易、搜狐、第九城市、网星史克威尔艾尼克斯公司、智冠电子、润星科技、目标软件、金山软件等众多国内外知名游戏公司前来参展。第二届展览会还将继续举办中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛、亚洲电子娱乐技术论坛、游戏角色扮演嘉年华活动、CHINAJOY首届电视游戏竞技大赛及CHINAJOY杯展会优秀游戏评比大赛。展会同期将推出首届中国游戏产业投资与合作分论坛、中国移动游戏产业发展分论坛、游戏分级与保护未成年人圆桌会议及虚拟物品保护圆桌会议，届时将邀请相关行业主管部门领导及国内外著名的投资商、开发商、运营商向听众介绍宝贵经验并与大家进行交流。

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会正以它独特的魅力和巨大的产

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

2004年10月4日　上海新国际展览中心6号馆15/16号会议室

主题：
政府官员：游戏产业的发展前景、政府政策的支持；
协会代表：行业协会在产业中的地位与作用，游戏产业的现状与发展；
公司代表：游戏产业发展战略，研发与技术创新，国际化市场营销策略。

演讲时间	演讲单位	演讲人
09：00-10：00	新闻出版署领导	
	中宣部领导	
	信息产业部领导	
	国务院新闻办领导	
	团中央领导	
	科技部领导	
	上海市领导	
10：00-10：15	盛大公司董事长兼CEO	陈天桥先生
10：20-10：35	美国ESA主席 Doug	Lowenstein 先生
10：40-10：55	IESA & ATARI 公司理事主席	Bruno Bennell 先生
11：00-11：15	金山公司总裁	求伯君先生
11：20-11：35	EA公司亚洲总裁兼总经理	Jon Niermann 先生
11：40-11：55	游戏工委领导	
12：00-12：20	日本CESA高层	
午餐		
14：00-14：20	Square-Enix 公司副社长	本多圭司先生
14：25-14：40	万向通信总裁	张小川先生
14：45-15：00	VUG亚太区市场部副总裁	Mark Warburton 先生
15：05-15：20	九城公司董事长兼CEO	朱骏先生
15：25-15：40	SOE公司CEO	John Smedley 先生
茶歇		
15：55-16：10	Namco 公司副总裁	Yoichi Haraguchi 先生
16：15-16：30	光通通信总裁	杨京先生
16：35-16：55	网易公司	董瑞豹先生
17：00-17：15	智冠公司总裁	王俊博先生
17：20-17：35	育碧公司中国市场部总监	Julien Le Bigot 先生



天翼之链
TALES WEAVER
www.joyzone.com.cn
一切尽在天翼
水之神殿
天翼之链3.0版经典上市
命运之轮已经开始转动
即将毁灭的雷帝亚城市，不可抗拒的神殿之威，
宿命是否真的无法改变？
一切的一切，尽在全新开放的五六章任务，
新的篇章由你续写。
天翼之链3.0水之神殿
五大PK技能火爆登场
竞技俱乐部全面开放
要塞攻城系统给你神秘
全新宠物系统让你感动
逗趣表情幸福放送
天翼注定，我就是偶像。
百万偶像网游：www.joyzone.com.cn
joyzone 天纵网络
CNC 中国网通
SOFTMAX Into the Digital Fever
NEXON Life Beyond
客户服务电话（021）61206611
招商热线（021）61201870

业影响力吸引着众多的海内外客商。我们相信，展会一定会在打造并不断完善其品牌形象的过程中，为中国的数码互动娱乐产业走向世界作出积极的贡献。

展会论坛日程、演讲人与议题

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛将为游戏产业国家相关管理部门的领导、国内外游戏协会的高层和国内外游戏公司高层提供一个发表新见解、交流新观念、共同展望未来的平台。本届展会高峰论坛的主题包括：

■游戏产业的发展前景、政府政策的支持；

■行业协会在产业中的地位与作用，游戏产业的现状与发展；

■游戏产业发展战略，研发与技术创新，国际化市场营销策略。

在本届展会所邀请到的十数位互动娱乐产业举足轻重的业界人物中，我们特别介绍十位代表性的人物及其背景，关于他们将在高峰论坛上宣讲的内容，我们将在展会期间出版、并于会场限量免费发放的官方《CHINAJOY展会日报》中为您一一介绍。



陈天桥 先生
上海盛大网络有限公司董事长兼CEO

1991年加入中国共产党，1991~1994年就读于复旦大学经济学专业并获学士学位。1994~1998年任上海陆家嘴集团公司总裁秘书、下属投资公司副总经理。1998~1999年任金信证券总经理办公室主任。1999~2004年2月任上海盛大网络发展有限公司董事长兼总经理。十五届共青团中央候补委员，中国游戏工作委员会副理事长，上海青少年发展基金会副会长，上海游戏专委会主任委员，上海信息服务业协会副理事长。



Douglas Lowenstein 先生
美国娱乐软件协会(ESA)主席

1994年6月Douglas Lowenstein先生成为互动数码软件协会(IDSA)的主席，从那时开始，在他的领导下，IDSA成为世界范围内最具影响力和最重要的PC和电视游戏软件产业的协会。在Lowendstein先生的领导下，该协会创建了ESRB协会，同时也创办了世界最大的互动娱乐展会E3，并开展了世界范围内的反盗版培训等活动。IDSA（Interactive Digital Software Association，www.idsa.com）现已更名为ESA（Entertainment Software Association，www.theesa.com）。



Bruno Bonnell 先生
Infogrames Entertainment SA (IESA)及Atari Inc.之理事主席及执行长

Bruno Bonnell先生抱定将互动娱乐推展到世界各个角落的宗旨，于1983年与Thomas Schmider共同创立公司。此后，Bonnell先生将英宝格公司（Infogrames Entertainment SA）成功带向市值数百亿美元的电视游乐器游戏市场。今天英宝格名列全球前五大游戏发行商之一，除了自有品牌产品的发行之外，为其它游戏软件品牌代销发行业务也稳居美国和欧洲市场的第二位。英宝格于1999年购并了GT Interactive Software百分之七十的股权，成立了美国Infogrames, Inc.，后改名为Atari Inc.，进一步于2000年12月购并了Hasbro Interactive及其旗下著名的品牌，包含Atari，Monopoly，Scrabble，Jeopardy及其它。Bonnell先生毕业于法国巴黎大学，主修经济及化学工程。在成立英宝格之前，曾参予早期计算机系统Thomson TO7的商品化上市业务。Bonnell先生现为法国里昂UEFA足球队股东，以及法国软件发行商协会SELL的发起人之一。



本多圭司 先生
Square-Enix公司副社长

1987年11月进入Enix公司；1990年4月至1992年3月派驻位于美国西雅图的Enix America Corporation，出任副总裁和总经理，具体事务为美国单机软件销售事业的开展；1998年6月至2000年9月任Enix公司执行委员、软件企划部长；2000年10月之后任Enix公司社长兼最高执行责任人；2001年11月至今在中国成立网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司（即为现在的网星史克威尔艾尼克斯），出任董事长；2003年4月至今，在Enix与Square公司合并后出任Square-Enix公司副社长；2004年4月至今作为网星史克威尔艾尼克斯董事长派驻于上海。



张小川 先生
万向通信总裁兼首席执行官

曾任美国安达普宽带公司执行副总裁、美国加州微波通信公司高级副总裁、美国ADC电信公司国际副总裁、世界银行投资调研员等职务，具有丰富的电信企业经营管理经验。张先生拥有美国霍普金斯大学硕士、马里兰大学博士学位，并受加州理工学院高级管理培训。



John Smedley 先生
索尼在线娱乐公司主席

John Smedley先生作为SOE公司的主席和Verant Interacrtive公司的共同创建人已经在游戏产业中工作了12年。Smedley先生作为ATG公司的程序员于1989年开始涉足游戏产业，之后不久他为Apple IIe平台开发了一款产品QIX，同时Smedley先生创建了自己的公司Knight Technologies。在Knight Technologies，他为不同的公司开发了多款产品，如ATARI Lynx公司的Double Dragon，Dirty larry Renegade Cop，Qix等。Smedley先生作为开发部门的领导为989 Studios工作了5年之后开始了在Verant Interactive公司的工作，即现在的SOE（Sony Online Entertainment）公司。



朱骏 先生
第九城市集团董事长兼CEO



1999年底，朱骏创办了第九城市，打造以WEB为基础的网络游戏《第九城市》，创造一种全新的在线娱乐生活方式，进军互联网产业界。经过短短几年的发展，第九城市在成功运营《奇迹MU》之后，将打造一个基于《第九城市II》（功能性平台）上，多种游戏并存的互动娱乐社区。在这个功能性平台上，于今明两年将陆续推出包括自主研发在内的十几款网络游戏，其中包括《魔兽世界》、《快乐西游》、《天外》等。



Jon Niermann 先生
美国艺电公司亚洲区总裁、总经理

于2003年11月加入世界最大的互动游戏开发和发行商美国艺电（Electronic Arts）公司，担任亚洲区总裁，整合该公司在日本及亚太区的2亿美元的业务。他负责EA旗下包括EA GAMES、EA SPORTS在日本、亚太地区、印度和南非的出版和开发业务，以及EA在这些国家的管理团队。他以擅长迅猛的业务扩展和EA各平台产品——游戏机平台、便携式平台、无线平台和网络平台——在亚洲地区的开发而闻名。加盟EA之前，Niermann先生为迪斯尼公司工作了14年。从2001年5月至2003年11月，他担任迪斯尼亚太区总裁和总经理，负责该地区的业务拓展、电子娱乐和公司管理，包括策略营销和策划、品牌管理、调研、战略合作、沟通交流等企业营销活动，并监督和检查亚太区各个国家和地区负责人的工作，包括澳大利亚、中国台湾、韩国、中国大陆和新兴市场（东南亚及印度）。



杨京 先生
光通通信发展有限公司总裁

1982年毕业于南京通信工程学院，现任中信泰富信息科技有限公司执行副总裁，兼任广州光通通信发展有限公司总裁。2003年中国软件企业十大领军人之一。杨京先生曾在指挥自动化行业和通信行业工作了二十余年，军队的生活让他坚毅、果敢和睿智。杨京先生率领他的光通铁军，致力于把光通通信建成业内最受尊敬的数字娱乐企业。不断超越自我，是杨京先生的人生奋斗目标。



董瑞豹 先生
网易公司首席运营官

2003年6月出任网易公司执行董事，参与公司的整体管理工作，主要负责公司的在线游戏业务，并于2004年7月被任命为首席运营官。董先生拥有7年以上投资银行及投资管理经验，他曾任techpacific.com Venture Capital Limited的执行董

事，管理近一亿美元的风险投资。在此之前，董先生曾工作于软库中华基金管理有限公司、野村集团、怡富证券有限公司投资银行部，以及于安永会计师事务所任职审计师。董先生于美国威斯康辛大学毕业，主修会计及自修电脑，是美国会计师公会成员(AICPA)和注册金融分析师（Chartered Financial Analyst）。

论坛目标听众：
政府官员、游戏协会、游戏开发商、运营商、社会科研机构研究人员、媒体

本届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛还将在 2004 年 10 月 5 日下午举行另外两场主题论坛，它们分别是：

中国游戏产业投资与合作论坛

论坛主题：
投资中国游戏产业的前景、机遇和风险；
提高竞争力寻求国际合作与投资。
论坛演讲人：
国际投资集团、公司高层、游戏公司高层
论坛目标听众：
金融投资商、游戏协会、游戏开发商、运营商、社会科研机构研究人员、媒体
论坛地点：
上海新国际博览中心 H3-M10

中国移动游戏产业发展论坛

论坛主题：
中国移动娱乐（主要是游戏）的发展前景
论坛演讲人：
移动娱乐供应商、电信运营商、移动硬件设备商
论坛目标听众：
移动娱乐（游戏）内容制作商、硬件厂商、社会科研机构研究人员，媒体
论坛地点：
上海新国际博览中心 H3-M9

亚洲电子娱乐技术论坛

帮助国内本土开发商加强实力，力争开发出更多的优秀的自主研发的游戏，跻身世界游戏大国，这一直是 CHINAJOY 组委会的工作方针之一。为了促进中国本土游戏的制作与开发，CHINAJOY 组委会利用展览会这个平台，继续设立中国电子娱乐技术论坛，邀请世界知名的游戏大作制作人员，以及中国本土游戏自主研发的先驱和优秀代表游戏制作人，来到 CHINAJOY 现场与众多游戏开发技术人员进行交流。
论坛主题：
借鉴与创新
国际游戏大作与本土游戏开发的交流



技术论坛上所邀请到的知名人物，大多为玩家们最熟悉、最喜爱的游戏作品的幕后英雄，再此让我们了解一下即将出席本届 CHINAJOY 亚洲电子娱乐技术论坛的业界精英：



Neil Young 先生
美国艺电公司副总裁兼 Maxis Studio 总经理

Neil Young 先生在加入 Maxis 之前，是《魔戒》系列游戏开发团队的负责人。该系列最早的两款游戏《双城奇谋》和《王者无敌》在世界范围内的销量均超过 500 万套。出生于英国的 Neil Young 先生于 1988 年涉足互动娱乐产业，是英国一个小型开发公司的程序员和制作人。1992 年到美国，加入了维真公司，制作了迪斯尼的《阿拉丁》、《森林王子》、《卡通总动员》、《第 11 小时》等作品，并成为了维真公司产品部的副主管。1997 年 4 月，Neil Young 先生被任命为美国艺电公司在德克萨斯州的子公司 Origin Systems 的副总裁，主管了《网络创世纪》的启动。1999 年，他开始担任美国艺电的副总裁和产品总监。



黄华 先生
网易游戏市场部联席总监

黄华先生 1998 年加入游戏行业，在业界跌摸滚爬了 3 年，担任过主企划和市场主管，参与了 RPG、SLG、AVG、CAI 等类型游戏软件的开发并且接触了游戏软件的宣传、销售、代理和渠道建设等工作，2001 年初加入网易在线游戏部，从此搭上网络游戏的快车，成为《大话西游》系列产品的主创人员之一，架构了《大话西游 Online》的世界背景、剧本大纲并刻画了主要人物的性格，设定了主要物品、道具、装备等，为《大话西游》的世界奠定了基础，2002 年初重组企划小组并当纲《大话西游 Online Ⅱ》产品的开发，任产品经理兼主企划，完成了《大话西游 Ⅱ》以及后续资料片《再世情缘》、《缘定三生》的开发工作，2003 年初组建游戏市场部，负责网易游戏营运工作。



袁培胜 先生
育碧公司制作人

袁培胜于 6 年前加入育碧软件担任关卡设计师。他的才华在一些项目中，例如《雷曼 Ⅱ》和《唐老鸭》中得到了迅速发展。于是他成为了制作人，领导主打产品的开发，例如基于 PS2 平台的《恐惧杀机》和《彩虹六号 Ⅲ》。开发了 10 个游戏作品的他是中国这一代人中经验最丰富的制作人之一。目前他正在制作的项目是闻名世界的《幽灵行动》的续集。

中国移动游戏产业发展论坛

2004 年 10 月 5 日下午　上海新国际展览中心 3 号馆 10 号会议室		
演讲时间	演讲单位	演讲人
13：30-17：30	诺基亚	大中国区的副总裁--黄伽卫先生
	北京群胜网科技有限公司	游戏开发总监-高凌志先生
	网易	无线的产品经理--罗尉源先生
	Gameloft	总经理--鲍松
	数位红	CEO--吴刚先生
	波波魔火	CEO--连亦翰先生

游戏分级与保护未成年人圆桌会议	虚拟物品保护圆桌会议
主题：游戏分级与保护未成年人	主题：虚拟物品保护
合作单位：中国青少年网络协会	合作单位：光通通信
2004 年 10 月 7 日上午 9：00-12：00	2004 年 10 月 7 日上午 9：00-12：00
地点：上海新国际展览中心 6 号馆 11 号会议室	地点：上海新国际展览中心 6 号馆 12 号会议室

亚洲电子娱乐技术论坛

2004 年 10 月 6 日　上海新国际展览中心 3 号馆 10 号会议室		
主题：借鉴与创新		
演讲时间	演讲单位	演讲人
09：00-09：45	美国 EA 公司	《魔戒》系列制作负责人-Neil Young 先生
09：50-10：35	暴雪公司	总裁 Mike Morhaime 先生
10：40-11：25	法国育碧	《幽灵行动》续集制作人-袁培胜先生
11：30-12：15	网易公司	《大话西游》系列制作人-黄华先生
午餐		
13：30-14：15	美国 SOE 公司	《星球大战网络版：帝国分裂》制作人 Raph Koster 先生
14：20-15：05	盛大公司	CTO 兼研发总监谭群钊先生
15：10-15：55	Square-Enix	《魔力宝贝》制作人齐藤阳介先生
16：00-16：45	赛博先锋公司	《荣耀》制作人-宋亿疆先生



Raph Koster 先生
索尼在线娱乐首席文化官

作为索尼在线娱乐的首席文化官（CCO，Chief Cultural Officer），Raph Koster 先生的工作就是确保索尼在线娱乐产品在创新方面能持续在市场上处于领导地位。在加入索尼在线娱乐之前，Raph Koster 先生就已在这个行业工作了 8 年，是游戏界广受尊敬和欢迎的权威人士。他曾是索尼在线娱乐产品《星球大战网络版：帝国分裂》的策划总监。而在加盟索尼在线娱乐之前他曾是《网络创世纪》以及《网络创世纪：次世代》的主设计。



谭群钊 先生
上海盛大网络有限公司
首席技术官兼研发总监

1992~1996 年就读于华东理工大学化学工程专业并获学士学位；1996~1999 年华东理工大学洁净煤技术研究所助教；1999~2003 年上海盛大网络发展有限公司任研发总监；2003 至今任上海盛大网络发展有限公司 CTO 兼研发总监。



齐藤阳介 先生
Square-Enix 公司
执行役员，第 10 开发事业部部长

齐藤阳介先生 1992 年进入 Enix，喜欢挑战，开发了多款受人

欢迎的 PS、PS2 游戏。在网络游戏这个新领域备受注目的齐藤，是在大陆地区很受欢迎的《魔力宝贝》创作人员。被称为"魔力之父"，日本、中国、全世界的玩家都期待齐藤式的新作品的出现。



宋亿疆 先生

北京赛博先锋软件有限公司制作人

2000 年 12 月~2001 年 10 月就职于北京创意鹰翔软件公司，开始从事游戏程序开发工作，项目是 A-RPG 游戏《碧血晴天》。主要负责游戏精灵图像处理和动态光照计算；2001 年 10 月~2002 年 7 月就职于北京目标软件，在第二研发部，参与研发 3D 即时策略游戏《傲视三国 II》；2002 年 10 月~2003 年 5 月，就职于北京合众协力航空新电子技术研究所软件部，主要负责 3D-GIS 系统开发，为空军制作了 3D 电子地图系统，参与了空军任务规划系统软件设计；2003 年 5 月加盟北京赛博先锋软件有限公司，主持大型 3D 在线 RPG《荣耀》的开发。作为开发《荣耀》所用的 Victory3D 引擎的创始人和主要开发者，在主持项目研发的同时也亲自为《荣耀》项目编写了大量游戏代码。

论坛目标听众：

自主研发游戏的相关技术人员、有意愿将来投身游戏设计、制作、开发的学生，媒体

论坛地点：

上海新国际博览中心 H3-M10

游戏分级与保护未成年人圆桌会议

会议时间：

2004 年 10 月 7 日上午 09:00~12:00

合作单位：

中国青少年网络协会

会议主题：

游戏分级与保护未成年人问题的讨论

会议参加人员（邀请）：

国内游戏行业专业人员、

社会科学研究人员

论坛地点：上海新国际博览中心 H6-M11

虚拟物品保护圆桌会议

会议时间：

2004 年 10 月 7 日上午 09:00~12:00

合作单位：

光通通信发展有限公司

会议主题：

游戏虚拟物品（财产）的保护

会议参加人员（邀请）：

国内游戏行业专业人员、

社会科学研究人员、法律界人士

论坛地点：上海新国际博览中心 H6-M12

展会特色活动

CHINAJOY 数码专区 -21 世纪未来数码港

九十年代崛起的数码产品，是电子通信、计算机产业高速联动发展的产物。进入新世纪的短短几年间，数码技术更是发展的声势浩大，铺天盖地。数码产品以轻巧，简便，彰显个性化，以及可被接受的价格成为了消费市场炙手可热的新宠。上海作为一个国际化大都市，一直勇于走在科技与时尚的前沿。"第一届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"的成功举办无疑触动了人们心中对数码产品的热情与兴奋的神经。

看好数码产品对当今社会的影响，尤其是年轻人群对数码产品的热衷情结，本届展会组委会将在"第二届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"专门增设"21 世纪未来数码港"展示区。"21 世纪未来数码港"展示区作为一个展示与互动的交流平台，在增进人们对数码产品了解的同时，更旨在为数码厂商提供一个展现良好品牌性能与优势的机会，促进整个数码互动娱乐产业的发展。

"21 世纪未来数码港"展示区将给我们带来更多的惊喜！

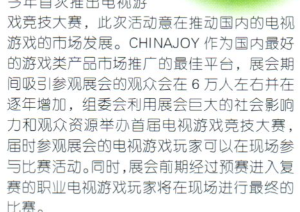
第二届 CHINAJOY 游戏角色扮演嘉年华

第二届 CHINAJOY COSPLAY 将大大超出上届的表演规模：COSPLAY 的表演区域将会采用 500 平米特装效果的舞台，并设有观众席，观众可以轻松自如的坐着看上一整天的节目表演。表演区的旁边特别设置了自由摄影区，组委会将安排表演完毕的 COSPLAY 角色到这个区域配合观众和媒体的摄影拍照。自由摄影区内还会有许多不参加表演的 COSPLAY 演员，现场观众愿意的话也可以与他们一起合影留念，为自己参加这次规模空前的游戏盛会留下精彩的纪念。

除了正规游戏厂商的游戏角色表演之外，组委会还将邀请国内部分优秀的 COSPLAY 社会团体参与表演节目。本届 COSPLAY 活动的社会团体表演部分受到了国内各大院校的 COSPLAY 社团组织的密切关注。展会组委会将会进行一次大规模的 COSPLAY 社会团体选拔活动，从中挑选出最优秀的 COSPLAY 社会团体参与表演。届时观众们不仅可以欣赏到由游戏厂商组织的专业演员演绎的游戏 COSPLAY 精彩节目，还会领略到由玩家们自发组织的 COSPLAY 表演，两种表演风格相得益彰，将会给现场观众带来丰富多彩的精神享受。

展会现场的表演结束之后，组委会还将组织部分节目在上海的 10 所高校进行巡回演出：复旦大学、同济大学、华东师范大学、上海师范大学、东华大学、上海大学（宝山校区）、华东理工大学、上海海运学院、上海财经大学、华东政法大学（松江大学城新校区）和南汇大学城。

CHINAJOY 首届电视游戏竞技大赛



CHINAJOY 作为国内最具影响力的数码互动娱乐展会活动今年首次推出电视游戏竞技大赛，此次活动意在推动国内的电视游戏的市场发展。CHINAJOY 作为国内最好的游戏类产品市场推广的最佳平台，展会期间吸引参观展会的观众会在 6 万人左右并在逐年增加，组委会利用展会巨大的社会影响力和观众资源举办首届电视游戏竞技大赛，届时参观展会的电视游戏玩家可以在现场参与比赛活动。同时，展会前期经过预赛进入复赛的职业电视游戏玩家将在现场进行最终的比赛。

大会指定竞赛专用平台：PlayStation 2

比赛时间：2004 年 10 月 5 日 -7 日

比赛地点：上海新国际博览中心二号厅

比赛项目：

男子组比赛项目：实况足球七

女子组比赛项目：超级泡泡龙

综合比赛项目：①铁拳四

②极品飞车之地下狂飙

互动灵感、一起 PLAY!

作为 CHINAJOY 组委会的密切合作伙伴、首席平面媒体和官方《CHINAJOY 展会日报》独家承办商，家游杂志社将安排众多采访记者，通过官方《CHINAJOY 展会日报》为各位带来鲜为人知的各种论坛大事、活动行事历、完全参展大作、完整展商资料及展位地图指南，让你的每一天 CHINAJOY 都充满发现的快感。

此外，家游杂志还在此次 CHINAJOY 展会上联合众多参展厂商共同推进一场 CHINAJOY"串串烧"寻宝大行动。只要凭当天《CHINAJOY 展会日报》到访各活动合作厂商的展台，即有机会获得一枚寻宝贴纸，而当你集齐十枚以上的贴纸时，即可前往家游展台，选择你所喜爱的展会礼品！告诉你，我们准备了数千份特色各异的游戏周边礼品在等你哦！上海新国际博览中心 1 号馆 1262/1263 家游展台，寻找你的互动灵感，来一起 PLAY! ■



第二届 ChinaJoy 情况介绍会在沪举行



9月6日，第二届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(ChinaJoy)情况介绍会在上海举行。新闻出版总署电子音像和网络出版管理司副司长寇晓伟、处长徐胜帝、科技部李武强副司长、上海市新闻出版局祝君波副局长等领导出席会议，并作了重要讲话。

对于本刊记者提出的"如何衡量展会成功与否"的问题，寇晓伟副司长回答说："一般来说，我们主要通过展前和展后的信息收集，了解参展的中外企业以及消费者的满意度。但今年这届不同，因为本届 ChinaJoy 的主题是'自主创新、健康体验，振兴中国民族游戏产业'，因此，是否达到了充分展示和宣传国产游戏的目的，将是衡量本届展会成功与否的重要标准。"

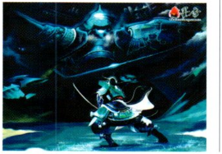
寇晓伟副司长同时指出，对于展会来说，消费者是否满意永远是首要考虑的因素。"例如，上海新国际博览中心虽然条件很好，但位置较偏，离地铁站有一定的距离，因此我建议组委会准备一些大巴，在地铁站和博览中心之间接送观众。安全系数也是很重要的因素，一方面是参展产品在内容方面的安全，另一方面是与会者的人身安全。"





据介绍，本届展会展览面积将达到20000平米，启用上海新国际博览中心1号和2号两个展馆。目前为止，参展公司已经超过130家，参展的游戏作品达到180款，包括以PS2、PC、网络和N-GAGE为平台的诸多国内外著名游戏产品。

2004 网游法律研讨会召开 京城法学专家共论网游之法



9月7日，来自文化部、信息产业部、公安部、北京市第一中级人民法院、全国律师协会、中国消费者保护协会、中国科学院、北京邮电大学的数十位领导、专家齐聚一堂，在"2004 网络游戏产业法律问题与规范发展研讨会"上共论网络游戏之法。本次研讨会由中国电子商务协会政策法律委员会和北京市律师协会电子商务专业委员会主办，对"网络游戏技术的现状与发展趋势"、"网络游戏的市场管理"、"网络游戏相关法律法规的完善"、"传播不良信息的法律责任"、"虚拟财产的法律地位"、"网络游戏中的消费者权益保护"等议题进行了深入地探讨。

除了法律专家们以外，盛大、网易、金山等许多国内知名游戏厂商的代表，网吧连锁企业和软件销售商的代表也参加了讨论，《家用电脑与游戏》杂志作为唯一受邀的游戏媒体列席了这次会议。会议还印发了有关网游法律问题的专业论文集。

发展亟待政府规范 网博会导航"健康网游"

即将在10月28日至31日举行的第二届中国国际网络文化博览会筹备工作现已进入后期阶段。作为文化部联合其他几大相关部委共同打造的网络文化内容产业的盛会，本届博览会主要以示范性网吧和健康网游为展示重点，达到"繁荣网络文化，创造美好生活"目标的同时，将对整个网络文化产业产生更直接的影响。

2004年上半年，文化部首次向十二家网络游戏公司颁发了《网络文化经营许可证》，6月，国务院还专门出台了《互联网游戏出版管理办法》，《办法》明确规定了今后国产的网络游戏审批将实行事后备案制度。此外，文化部还出台了《互联网文化管理暂行规定》，其中明确规定了进口网络游戏等互联网文化产品的内容审查制度。结合文化部有关法规，"中国第二届网络文化博览会"也将促进我国网络游戏产业的健康发展作为目标之一。本次网博会将举办题为"爱心数码精灵"的网络游戏大赛，比赛过程中游戏点卡的部分收入将捐给希望工程。这是国内首次将爱心与游戏相结合的比赛，旨在引起游戏玩家特别是青少年对健康游戏的关注，同时也为国内网络游戏运营商提供示范。

从政府近年来开始对网络游戏加大监管力度，对自主研发游戏的大力扶持开始，一系列国产网络游戏相继进入测试阶段。业内分析认为，将推动、引导我国网络游戏产业的健康发展为其重要目标之一的第二届网博会，无疑为国内"健康网游"举起了鲜明的旗帜。

东方幻想武侠大片《墨香》内测十月开启

10月下旬，由腾武数码代理的东方幻想武侠大片《墨香》将揭开其神秘面纱，正式在中国大陆开启内测。

《墨香》由韩国 eSofnet 公司费时三年，耗巨资针对中国市场量身定做，为了让玩家体会到一个真正的中国武侠世界，自《墨香》签约完成之日起，腾武数码的《墨香》中国运营团队以极大的热忱和最快的速度，完成了《墨香》真正意义上的中国文化洗礼，赋予了《墨香》一个"纯正"的中国魂。

《墨香》是中国第一款全3D的武侠网络游戏，具有丰富的内涵和深厚的中华文化韵味。在时空交错的世界里，玩家可以做一个完全属于自己的侠客，任意选择6种武器和300余种武功，独特的三级轻功尽显大侠风范，比武和PK两种决斗方式任选，别具一格的悬赏系统和机关兽的设定极具特色。更多资讯请访问《墨香》官网(www.moxiang.com.cn)。



"联通·盛大游戏之旅"在沪落下帷幕

9月12日，由中国联通有限公司与上海盛大网络发展有限公司联合举办的"联通·盛大游戏之旅"总决赛在上海东锦江索菲特大酒店落幕。来自西部的重庆二队、四川二队和北京队分获冠、亚、季军。中国联通副总裁李正茂、盛大网络董事长兼CEO陈天桥、中国联通上海分公司总经理张健等出席了总决赛颁奖仪式，并为获胜战队颁发奖杯及奖金，为本次大赛画上了圆满的句号。

本次"联通·盛大游戏之旅"比赛采用全新赛制，一次比赛体验五款不同游戏。自6月28日开始，整个比赛跨度三个月，堪称历次网络游戏大赛之最。比赛预赛阶段分别将《热血传奇》、《传奇世界》和《神迹》作为指定比赛游戏，赛场遍及全国各省，吸引了各地的网络游戏高手广泛参与。经过三个阶段的分决赛角逐后，来自各地的16支战队48位网游高手最终齐聚上海滩争夺最后的总冠军。在总决赛中，两款比赛指定游戏——由盛大自主研发并刚刚推出的《英雄年代》，以及从韩国引进、尚在内测阶段的2D横版卷轴式网游《冒险岛 Online》，给参赛选手和到场嘉宾、观众留下了深刻的印象。

搜狐不拘一格招人才 《刀剑 Online》"十万年薪"揭晓

8月21日在北京举行的"十万年薪玩游戏"幸运大抽奖——《刀剑 Online》大型玩家网聚活动中，300名热心玩家与搜狐公司高层领导、像素软件开发人员共同见证了特等奖得主及50名"刀剑地方特使"的产生。

从7月4日公测开启以来，国产网游动作大片《刀剑 Online》受到玩家的热情拥护，而"十万年薪玩游戏"活动，以其充满乐趣的游戏内容、贴近玩家需求的奖项设置、没有限制的全民参与性赢得了大量玩家的支持。7月4日至8月3日，参与游戏内"十万年薪玩游戏"活动，完成不同级别任务的玩家可以获得不同级别的抽奖，而完成最高任务集齐七颗"星石"的玩家可以参与特等奖的抽奖，获得在搜狐公司担任"游戏顾问"一职的机会，年薪十万。来自天津的幸运玩家陈建立最终在激动人心的现场抽奖中获得"十万年薪"的大奖。

搜狐公司董事局主席兼首席执行官张朝阳表示："此次我们经过慎重考虑隆重推出'十万年薪玩游戏'活动，意在满足玩家渴望从事游戏业，实现自身价值的愿望，以正当的游戏工作引导年轻人的就业之路；同时通过不拘一格启用玩家，从玩家感受和体验出发来运营和开发游戏，更好地为玩家服务。将爱好变成工作，将激情投入自己最热爱的事业，希望更多的游戏玩家能够把握刀剑，与我们一起开创国产游戏的未来。"





91 休闲小游戏亮相日本东京电玩展

2004年东京电玩展(TGS)于9月24至26日在日本东京海滨幕张国际展览馆举行，来自中国大陆的网龙公司将再次出现在这一全球注目的电玩界盛会上。

去年的东京电玩展上，网龙展出的是《幻灵游侠》与《征服》两款角色扮演类网络游戏的日文版。而此次参展，网龙除了带去《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》等成名之作以外，还将隆重推出该公司最新作品 91.com 娱乐平台。91.com 是一个集网络休闲小游戏、文学、动漫、下载、电子邮件、声讯服务、即时通讯、电子商务平台等众多线上数码娱乐服务为一体的综合性平台，是网龙公司年内重点推出的全新项目之一。其中的网络休闲小游戏，以其趣味性和休闲性，将成为网龙此次展出的重点项目。



光宇华夏携《希望 online》与玩家相约 ChinaJoy

自8月中旬北京光宇华夏正式签约代理了Q版3D超人气之作《希望 Online》后，将于10月5日~10月7日携《希望 Online》在上海举办的第二届 ChinaJoy 展览会初次与玩家见面。

《希望 online》这款游戏在还没有登陆中国大陆之前，已经受到游戏玩家乃至业内人士的密切关注。该游戏在韩国网游排行榜中一直名列前十，在中国台湾省更是取得了荣登榜首的好成绩，其全3D卡通渲染技术，可爱的造型和清新的风格乃至丰富的装备、任务系统，都使该游戏成为今年下半年不容错过的重头作品。《希望 online》将于10月份进行内测，目前北京光宇华夏公司正在紧锣密鼓地筹备展会，届时《希望 online》将以一股清新、快乐之风亮相会场。






朗金科技举行三周年媒体座谈会

9月16日，北京朗金软体科技有限公司在北京举行了"朗金科技三周年媒体座谈会"，多家知名网络与平面媒体接受邀请并参加此次媒体座谈会。

朗金科技有限公司正式成立于2001年，公司由多名曾就职于国内外知名游戏、IT公司，具备丰富管理经验和技术研发实力的资深人士领导，开发团队也由业界具有多年游戏开发经验的精英组成。朗金科技已为韩国、中国台湾等多家知名游戏公司进行项目委托开发业务，参与制作了大量单机、网络游戏研发项目，历经三载，逐渐成熟并积累了核心研发技术和经验，直至独立研发网络游戏产品《天启者》。

朗金科技投入巨资研发具有国际标准及竞争力的3D网络游戏项目，在以技术为核心发展的策略下公司已经开发完成了自主知识产权的3D图形引擎，具备了与国际同步的3D图形图像技术水平，用以保证开发项目的实现与应用。目前《天启者》即将进入封闭内测阶段。




上海坤迈网络《星际 Online》玩家见面会

索尼在线娱乐(SOE)的世界级FPS网络游戏大作《星际 online》(PlanetSide)终于被引进了国内，由上海坤迈网络传播有限公司代理运营，9月启动内测。8月22日，坤迈网络在上海召开了《星际 online》玩家见面会，目的是与玩家进行沟通，了解玩家想法，为即将到来的内测打好基础。

当天数百名热情玩家冒雨来到会场，会上坤迈网络总经理车廷介绍了引进这款优秀游戏的初衷，对游戏做了详细的介绍。随后会上播放了国外《星际 online》玩家站队的精彩MV，并邀请到场的玩家工会代表和CS站队代表上台发言，气氛十分热烈。

第七届京台科技论坛召开 数位内容（游戏）论坛呼唤数字电视应用

9月10日，第七届京台科技论坛暨京台科技合作研讨洽谈会在北京国际饭店举行，北京和台湾两地的数字游戏产业人士共聚数位内容（游戏）论坛，畅谈了各自对于数字娱乐产业的发展方向和经验的感受。作为此分论坛的主办方，北京市软件协会、北京市石景山区科委及台湾中华数位内容协会的代表都表达了对两地企业合作发展的强烈意愿，并展现了各自的发展状况及资源优势。作为以两地为基础强势发展的大宇资讯总经理，李永进先生更在论坛上详细论述了其对数字电视所带来的新数字娱乐形态做了深入的剖析，引起与会代表的热烈关注。

联梦在线携数款产品大举进军线上娱乐事业

联梦在线在本月陆续推出了数个产品计划，包括韩国Nako开发的3D MMORPG《Last Chaos》游戏(中国台湾译名《革命 Online》)。这款游戏在台湾省开放申请内测账号时，在2小时内便有16万人访问官方网站，导致网站服务器当机，可见该游戏的人气之高。此游戏预计在今年年底进行测试。此外联梦在线还与其它公司合作推出的韩国网络游戏《Herrcot》，预计也将在今年年底推出。联梦在线的另一个主推产品游戏平台《游戏道》也在本月开始封闭测试。该游戏平台最大的引人之处在于其中包含有风靡世界的由Taito出品的《泡泡龙》和《钻地小子》等休闲游戏。在本月举行的ChinaJoy展会上联梦在线将携这些游戏和其它产品参展，玩家可以前往该公司展台了解更多游戏信息。

巨商是怎样练成的?! 游戏、图书、海外游学团齐登场

9月1日，北京新闻大厦举行经营网络游戏《巨商》与图书《巨商是怎样练成的》正式同步上市发布会，游戏橘子集团执行长刘柏园、北京游戏橘子营运长贺立祥与新书作者陆新之到场同贺。除出版配套图书外，游戏橘子另一引人瞩目的举措是宣布《巨商》"永久免费运营"，同时联合《家用电脑与游戏》杂志社及17173网站，共同举办"30万成就你海外游学梦"活动，9月1日活动全面启动！详情可见《巨商》官方网站 www.jushang.com.cn。



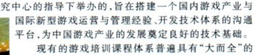
将反恐进行到底 奥美电子王中王争霸赛9·11北京开战

9月11日，奥美电子竞技部于北京赛博数码广场宽带体验馆二楼举办奥美王中王争霸赛新闻发布会，同时拉开了北京分赛区的大赛帷幕。此次比赛总决赛冠军队奖金将创下国内CS比赛奖金新高(6万到10万)，决赛资格采用邀请和预选赛并行方式，2004年WCG、ESWC、CPL、CEG等全国超重量级电子竞技CS大赛冠军队伍能直接进入总决赛，其余决赛名额从地区赛诞生。地区赛将在今后三个月内陆续于北京、上海、江西南昌、山西太原、广东佛山、重庆、福建福州等地举行。



秉承清华传统，振兴游戏教育

9月17日，由国内著名高端IT专业培训机构清华万博公司联手韩国游戏开发领军人物卢兴植先生(曾将《传奇》、《千年》、《A3》引入中国)创办的FOVIX公司共同举办的"游戏人才教育计划"正式对外发布。该计划是在劳动和社会保障部中国就业培训技术指导中心、中国软件行业协会游戏软件分会以及清华大学信息网络工程研究中心的指导下举办的，旨在搭建一个国内游戏产业与国际新型游戏运营与管理经验、开发技术体系的沟通平台，为中国游戏产业的发展奠定良好的技术基础。




现有的游戏培训课程体系普遍具有"大而全"的特点，但涉及内容都不够深入。而"游戏人才教育计划"则针对中国游戏产业的现状，首先专注于市场上最欠缺的游戏开发技术环节，参照韩国成功游戏开发企业的人员结构与技术要求，合理地制定了一套适合中国游戏产业需求的四级课程体系，最终使学员能够掌握客户端游戏引擎的开发技术以及P2P模式和MMO模式的服务器端架构。其主要特点之一是采用了项目小组形式的实战性教学方式。

英特尔2004年度中国数字盛典 拉开校园巡展大幕

9月7日，由英特尔(中国)有限公司独家冠名赞助，第二届中国国际网络文化博览会主办，"魔力娱乐"发起，并与中国文化市场网承办，凤凰卫视、网友世界、新浪网、互联星空、ARTS杂志社、闪吧等单位联合主办的中国数字娱乐创作领域最专业、最娱乐、最大型、奖品总金额最高的盛会拉开了校园巡展的大幕。本次校园巡展于9月7日至30日分别在北京的近20所高校、上海的5所和广州的5所高校举行，大赛作品征集工作将于10月15日全部结束，初选通过的作品都将刊登在大赛官方网站 www.diggi.com.cn 上接受网友评判，获奖作品将获得总奖品金额高达百万元的不同级别大奖。

双敏推出火旋风9518XT冰翼超频限量版



双敏火旋风Power9518XT冰翼超频限量版显卡采用了ATi R9550显示核心，配备了128MB/128bit超频能力非常不错的现代3.3ns显存。火旋风Power9518XT冰翼超频限量版显卡核心显存频率分别达到了500MHz/600MHz，体现了该卡的超高的性价比。值得提出的是该款显示卡采用了发烧友梦寐以求的散热效果强、零噪音的第二代热管散热器U-COOL，体现了该卡的超高的性价比。





整合"芯"视野 ATI Radeon IGP芯片组产品新理念

9月14日，ATI在京召开"整合'芯'视野 ATI RADEON芯片组系列产品推介会，对ATI芯片组产品的规格、特性和效能作了详细介绍。其中Radeon 9100 IGP是ATI面向Intel Pentium 4处理器推出的一款整合图形核心的芯片组，凭借800MHz前端总线、双通道DDR支持等先进特性，Radeon 9100 IGP保持了主板性能的强大，其整合的图形核心更是将整合芯片组带向了DX8时代，一扫整合芯片组图形性能薄弱的状况。随后推出的Radeon 9100 Pro IGP是Radeon 9100 IGP的升级版，除了对Intel Prescott核心处理器进行优化以外，还在南桥加入了SATA的支持，改进了内存兼容性，使其更适应市场的多元需要。华硕、技嘉、微星、捷波等多家主板厂商在本次推介会展出丰富的主板产品。

网游新军，万马起步

8月9日，南京万马网络发展有限公司成立的新闻发布会在北京中华世纪坛举行。

来自文化部、科技部、上海市数字娱乐中心、各合作企业、各媒体的嘉宾共与盛会。会上，万马CEO张晓燕女士与公司高层管理团队共同启动了象征公司蓬勃发展的光电水晶球，这标志着又一支实力强劲的新军加入了白热化的中国网络游戏市场大战。

目前，万马公司旗下有一支在韩国资深游戏制作人指导下的、实力强大的研发团队，自行研制的网游《赤龙剑心》历经三年的开发，已经于8月正式上线。同时，公司还拥有一个庞大的销售网络，上万个终端遍布全国。业内人士认为，这两大优势有助于万马在目前激烈的网游角逐中占据到一个有利的位置。

美通无线推出自主研发手机联网游戏

中国最大的无线互联增值服务提供商之一的美通无线公司携手MOTO共同推出《三界传说》手机联网游戏，目前已经进入倒计时阶段。

玩家将在MOTO最新款的E680中发现这款手机网游。作为一款网络游戏，《三界传说》有完整的背景、游戏场景、任务情节和对战操作，玩家可以在其中练级、聊天、PK、交友，也能加入各种帮会，形成自己的虚拟社会。

据美通无线介绍，这款游戏的计划定价为信息包月费为12元，囊括12款小游戏。《三界传说》是在GPRS网络上运行使用的，中国移动将采取使用流量进行计费。另据介绍，目前游戏兼容多款K-JAVA手机机型，同时针对未来的游戏更新服务，美通无线还在尽量简化下载更新的步骤，给用户提供更方便舒适的游戏环境。





聚友骏网携手《神话》北京誓师

9月7日，"2004神话全国推广誓师大会"在北京中关村数码大厦召开。大会由骏网集团与聚友网络联合主办，标志着《神话》游戏大规模地面推广活动即将展开。



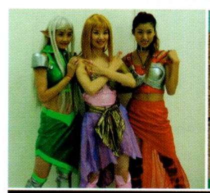
此前，骏网已经与多家游戏厂商合作在全国举办了多次独具创意的推广活动，在骏网强大推广队伍的背后，技术领先的骏网在线为其提供了后盾支撑。骏网在线建立了网络游戏市场的渠道销售方式，建立开放性的产业平台，联合上游合作厂商，整合下游渠道，形成紧密链条，共同推广和销售产品，争取市场优势和份额，从而推进整个网络产业的健康发展。

《魔力宝贝》第二届PK大赛圆满结束

9月12日，全国魔力玩家翘首期待的重量级盛会第二届《魔力宝贝》PK总决赛在上海正大广场9楼隆重落幕。

经过艰苦的较量，5 IN LOVE队战胜了青青ㅁ岁月队夺取了本次比赛的最终冠军。赛后四支进军决赛的队伍分别获得了由魔力宝贝之父齐腾先生及网星的林总颁发的奖品和奖杯，第二届魔力PK比赛在欢乐的气氛中圆满结束。

魔力制作总监齐藤洋介先生在现场透露了《魔力宝贝》的更新动向，其中包括增加乘系统、全新设计纸娃娃变装系统和开发更高阶级职业等内容，未来玩家还有可能通过手机连上魔力。






华擎在京发布Combo及Upgrade系列主板



9月7日，华擎ASRock在北京举行了"华擎Combo及Upgrade系列产品发布会"。华擎P4 Cpmbo主板同时配备了英特尔Socket 478和最新的LGA775这两种CPU插槽架构，用户无需更换主板即可方便地将他们的个人电脑从Socket 478 CPU升级至LGA775 CPU；而Upgrade系列主板则是面对使用AMD Athlon XP处理器的用户，当未来用户有意升级至Athlon 64处理器时，可以通过购置一块附加卡从而无需更换主板完成升级，而升级卡的散热设计也十分合理。

这两款主板不到500元的价格将在对性价比敏感的消费群体中吹起一股"Combo & Upgrade"风潮。

手机网络游戏《无限乾坤》面世

由北京道隆科技有限公司自主开发和运营的手机网络游戏-《无限乾坤》日前已经面世。此款游戏是基于手机Java平台之上，能实现图文同步及万人在线的网络游戏产品。它逾越了传统Java游戏只能自娱自乐的游戏模式，改变了手机短信游戏纯文字模式的单调性，充分利用了Java平台的图形优势。同时，它还突破了PC网游受空间限定的障碍，从而使网游玩家可以随时随地进行网络在线游戏。

全国最大最高档网吧王府井开业

9月18日，全国最大网吧世纪嘉硕在北京"金街"王府井东方新天地广场边举行了盛大的开业庆典。

世纪嘉硕网吧拥有清华同方公司提供的600多台高性能电脑，其中1/3采用了英特尔具备超线程技术的奔腾IV处理器。在服务理念上，世纪嘉硕超越了目前网吧只能提供简单的上网聊天、游戏服务的经营模式，特别根据不同的用户群，分别开辟了不同的服务专区，力图为用户提供一流服务。

摩托罗拉E680享乐PDA炫酷登场

全球移动通讯著名厂商摩托罗拉公司于9月2日在北京发布集PDA、音乐、游戏和视频等强大功能于一身的"享乐PDA"—— E680。齐备商务及娱乐两大功能的E680将成为新生代时尚消费一族的"至炫装备"。E680将带着"Hard work, Hard play"(投入工作，投入游戏)的时尚理念开创全新掌上娱乐新时代。更多关于E680的详细咨询，请关注近期《家游》杂志的专题评测。

面向中低端主流显卡应用 XGI展现图形芯片界新势力

9月16日，图形芯片界新生力量XGI(图诚科技)公司携新时代显示解决方案Volari系列图形芯片，向业界及媒体隆重宣告进军中国大陆市场。XGI紧密合作伙伴联冠电子、仲全资讯(瑞盈科技)、承启等安排了丰富的产品展示，XGI通路合作伙伴世平集团、富尔特科技公司则着重强调了渠道建设方面的规划，充分展现了XGI决心广播深耕大陆市场的宏伟意愿。发布会现场特别安排了《骑士传说》、《仙境传说》、《NBA Live》三款游戏的COSPLAY表演，展现了Volari V8、V5、V3XT和V3系列全面的DX9/DX8.1特效规格支持及高性价比的解决方案。



PC向高品质电视叫板 ATI推出革命性的影像处理器

ATI在近日发表了最新的的Theater 550 PRO影像处理器，并邀集众多合作厂商举办盛大发表会，根据ATI表示，这款产品支持PCI及PCI Express接口，可透过计算机插卡、主板音效解决方案及笔记型计算机等产品，为PC提供极好的电视讯号接收及个人录像机(PVR)功能，据了解，第一批由ATI所生产、具Theater 550 PRO功能的TV Wonder Elite Remote Control Edition将会在今年底问世，华硕、精星科技、微星科技、聪泰公司、蓝宝科技和撼讯科技都将推出相关产品。

Tt火星6散热器全新上市

近日，全球领先的计算机整体散热解决方案提供商Thermaltake(Tt)推出全新火星6散热器。这是一款针对Intel平台中高端散热市场的产品，支持目前Intel 478架构所有CPU的散热器。同时，其95元的定价使之成为同类产品中性价比颇高的选择。



声音

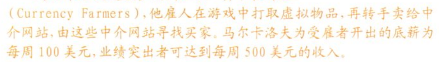
“我问卖盗版的老板，知道《FIFA 2005》什么时候出吗？他说10月5号。我问他盗版什么时候能出，他说10月6号。《模拟人生2》我手头拿到的还只是Beta版本，安装界面没有中文语言选择，盗版却已经出来了，而且中文、日文都有。”

——美国艺电（EA）一位负责人在中国考察时，对盗版力量的猖獗深感无奈。

窦文涛

“这样的薪水对他们来说很不错了，尤其在俄罗斯。我现在手下有很多人在为我做事，我还准备招更多的人。”

——马尔卡洛夫是俄罗斯的一位“货币农场主”



（Currency Farmers），他雇人在游戏中打取虚拟物品，再转手卖给中介网站，由这些中介网站寻找买家。马尔卡洛夫为受雇者开出的底薪为每周100美元，业绩突出者可达到每周500美元的收入。

“我愿意花些时间来指出游戏媒体存在的问题：很少有人会向我们询问以确认某消息是否属实。当他们嗅到某条八卦新闻时，通常会以一句‘我们试图向3D Realms公司求证此消息，但在截稿前依然未能同他们取得联系’结束。事实上，在我收到他们的询问邮件35分钟后，他们就已经把消息贴到了网上。”

——前段时间互联网上流传着《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）将改用《毁灭战士3》（Doom 3）引擎的消息。Take Two公司首席执行官理查·罗伊德尔（Rich Roedel）对此作了澄清，并指责了某些游戏媒体不负责任的态度。

“我希望查禁本身能引起对言论自由和‘忠于历史’这一概念的更深入的讨论。随着全球一体化的推进，或许中国对于历史的态度会变得更加宽容。”

——瑞典Paradox娱乐公司开发的二战策略游戏《钢铁之心》（Hearts of Iron）由于政治问题未通过中国政府的审查，其销售负责人弗莱德里克·林德格伦（Fredrik Lindgren）认为历史与政治之间存在矛盾，游戏开发者必须注意这一问题。



石智勇

“你们居然把一位11岁的小女孩的账号给封了，这位小女孩在Kettemoor服务器里扮演的是一名舞者，她只是接受了一位慷慨的武器制造商的捐助。”

——由于复制金钱的问题在网络游戏《星球大战：星系》中泛滥成灾，索尼在线娱乐（SOE）最近封杀了4.5万账号。这其中不仅包括复制金钱的玩家，还包括因不明真相而接受复制金钱的玩家。Intrepid服务器上的玩家决定集体抗议SOE的行为，并向SOE提交了最后通牒。

“今天呐，首先咱们得祝贺小巨人姚明，好家伙，打疯了，跟新西兰男篮一人独得39分。看来啊，应该鼓励运动员多打电子游戏，咱们姚明，那天我不是说了嘛，他打了一晚上电子游戏，状态回复神勇，这种精神是值得鼓励的。还有咱们这个射击，‘王中王’朱启南，也是喜欢打这个电玩，那种射击的电玩。多打游戏，运动上也出好成绩。”

——在凤凰卫视《奥运连环阵》节目中，窦文涛调侃游戏与运动之间的关系。

“很着迷的，《传奇》。我说出来《传奇》，大家可能都知道，就你不知道。我是去年开始玩的，玩到一年以后，要备战奥运会，就没法玩了。朋友帮忙练练级，所以就没有考虑装备的事情。”

——雅典奥运会男子举重62公斤级冠军石智勇，在接受媒体采访时表示，自己是网络游戏的忠实玩家。

“业内曾探讨过一款类似《长征》的革命题材游戏，可在游戏的内容设计上却有绕不过去的瓶颈——游戏的规则是允许失败的，可我们总不能让‘红军过草地’不成功吧。”

——在接受媒体采访时，一位游戏制作商表示，对教育意义游戏题材的把握难度相当大。

外刊概览

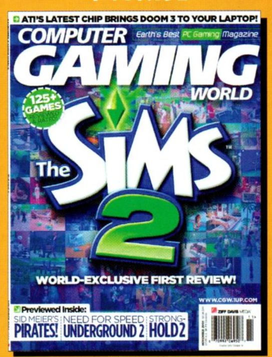


PC Gamer

《龙与地下城：次世代》

（D&D：The Next Generation）

为纪念“龙与地下城”诞生30周年，我们收集了一批最新的“龙与地下城”游戏的信息，包括《龙与地下城在线》（D&D Online）、《柏德之门3》（Baldur's Gate III）、《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）和《龙晶》（DragonShard），另外还有一些必玩的“龙与地下城”MOD。

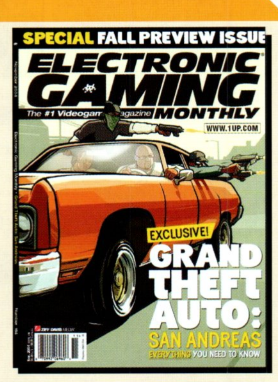


Computer Gaming World

《模拟人生2》

（The Sims 2）

《模拟人生2》终于来了，我们的评论编辑Robert Coffey花了无数小时，终于培育起一个丑陋的、残缺不全的家庭。让我们一起来看看，《模拟人生2》究竟有没有达到玩家们的期望。



Electronic Gaming Monthly

《侠盗猎车手：圣安德鲁斯》

（Grand Theft Auto：San Andreas）

我们把赌注押在了今年最受期待的游戏——《侠盗猎车手：圣安德鲁斯》上，押在了Las Venturas，这个拉斯维加斯风格的罪恶都市上。我们手头还有很多足以让人大吃一惊的赌注，例如黑帮战争、功夫柔道，还有……篮球？



秋季，天高气爽，沉寂多时的PC游戏有所回升，接二连三的大作登台，你还能再抱怨没的可玩吗？

《天堂II》公测始动便已闹得沸沸扬扬，先是连续几天增架服务器，随后又是轰轰烈烈的反外挂大行动，足见玩家热情如潮。不过在本次榜单之上，《天堂II》依然在期待榜上留有一席之地，看来还有不少朋友没有注册到帐号或是登不上服务器吧，让我们耐心等待……

期待已久的《毁灭战士III》业已登场，id再次向世人证明了他们非凡的引擎创作实力。至于游戏品质如何我们暂且不论，再抛开尚少有人问津的多人对战部分，仅当这是一部评测硬件性能的测试程序，我们已经可以放心大胆地给DOOM3打上满分了。

就在出稿之前，《模拟人生II》已经上市，相信下个月这部作品就不会再长期霸占我们仅有的名额了。本月期待榜上也有新面孔出现，网游《密传》成功抢滩，网游势力之大即将让人汗颜。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件［明信片］、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004年9月号“中国游戏风云榜”幸运读者：陈建生（上海） 包力道（呼和浩特） 李思祁（太原） 罗思青（攀枝花） 杨昊一（石家庄）

经典榜

排名	趋势	游戏	英文名	厂商
1	→	魔兽争霸III冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	→	半条命:反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3	→	仙剑奇侠传		大宇/双语
4	↑	星际争霸	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子
5	↓	暗黑破坏神II毁灭之王	Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
6	→	传奇	The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
7	→	魔力宝贝	CrossGate	网星/SQUARE ENIX
8	→	轩辕剑III外传:天之痕		大宇/育碧软件
9	→	奇迹	MU	Webzen/上海九娱
10	↑	辐射	FallOut	Interplay

发烧榜

排名	趋势	游戏	英文名	厂商
1	↑	半条命:反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
2	↓	魔兽争霸III冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
3	↑	剑侠情缘网络版		西山居/金山软件
4	↓	轩辕剑IV外传苍之涛		大宇/寰宇之星
5	↓	魔力宝贝	CrossGate	网星/SQUARE ENIX
6	↑	传奇3	The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
7	↑	梦幻西游		网易
8	→	奇迹	MU	Webzen/上海九娱
9	↑	天堂II	Lineage 2	NCSOFT/新浪
10	↑	毁灭战士III	DOOM 3	id Software

期待榜

排名	趋势	游戏	英文名	上市时间
1	→	魔兽世界	World of Warcraft	未知
2	→	仙剑奇侠传III外传		2004年第三季度
3	↑	三国志X中文版		未知
4	↓	天堂II	Lineage 2	2004年8月
5	→	半条命II	Half-Life 2	2004年
6	↑	模拟人生II	The Sims 2	2004年9月
7	→	铁血三国志		2004年第三季度
8	↓	天翼之链	Tales Weaver	2004年第三季度
9	↑	航海世纪	VOYAGE CENTURY	2004年10月
10	↑	密传	HanbitSoft	2004年10月

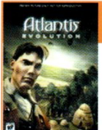
中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	大宇资讯
贰	寰宇之星
叁	金山软件
肆	盛大网络
伍	网易
陆	奥美电子
柒	育碧软件
捌	光通通信
玖	北京华义
拾	智冠电子
拾壹	美国艺电
拾贰	上海九城
拾叁	新浪
拾肆	搜狐
拾伍	新天地
拾陆	光谱博硕
拾柒	阳光娱动
拾捌	北京游戏蜗牛
拾玖	东方娱动
贰拾	天晴数码

国际上市星运表

Oct 2004

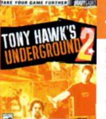
[以下资料由 hapiii 提供]



亚特兰蒂斯:进化 Atlantis Evolution

自我突破指数:★★★☆
游戏类型:动作冒险
类似游戏:《印第安那·琼斯与皇陵》(Indiana Jones and the Emperor Tomb)
制作公司:Atlantis
发行公司:Adventure Company
上市日期:10月03日

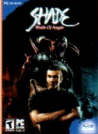
这一经典系列终于有所突破,不再一味死抱着传统的冒险游戏模式,也有望使亚特兰蒂斯这个题材走上多元化发展道路。



托尼·霍克地下滑板Ⅱ Tony Hawk's Underground 2

我形我酷指数:★★★☆
游戏类型:体育
类似游戏:《托尼·霍克极限滑板3》(Tony Hawk Pro Skater 3)
制作公司:Neversoft Entertainment
发行公司:Activision
上市日期:10月04日

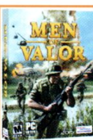
游戏名称中的"地下"并非地面以下的意思,而是非官方的意思,不过同样包含了世界巡回赛模式,还更新了比赛选手的名单。



阴影:天使之怒 Shade:Wrath of Angels

毛骨悚然指数:★★★★
游戏类型:第三人称动作
类似游戏:《古墓丽影:黑暗天使》(Lara Croft Tomb Raider:The Angel of Darkness)
制作公司:Black Element
发行公司:Cenega Publishing
上市日期:10月04日

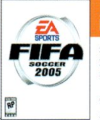
捷克开发小组的又一力作,风格、情节都带有《生化危机》的痕迹,只是把场景和敌人换成了荒僻的小山村和古代的游魂。



越战英豪 Men of Valor

前车之鉴指数:★★★☆
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《荣誉勋章之突出重围》(Medal of Honor:Allied Assault Breakthrough)
制作公司:2015
发行公司:VU Games
上市日期:10月05日

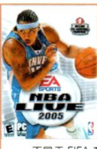
游戏从一个比较新颖的角度描写越战,玩家扮演一名新兵经历这场发生在南亚大陆的旷日持久的战争,不过从名称上依然能感受到美国人的自我优越和英雄主义思想。



足球2005 FIFA Soccer 2005

坐以待毙指数:★★★☆
游戏类型:体育
类似游戏:《足球2004》(FIFA Soccer 2004)
制作公司:EA Canada
发行公司:EA Sports
上市日期:10月05日

在《实况足球》的不断挤兑下,新版本依然没有什么创新,而且事实早已证明3D画面的精美远远不敌丰富的游戏性。



NBA 2005 NBA Live 2005

如日中天指数:★★★★
游戏类型:体育
类似游戏:《NBA 2004》(NBA Live 2004)
制作公司:EA Canada
发行公司:EA Sports
上市日期:10月05日

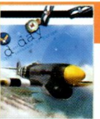
不同于FIFA系列的江河日下,NBA系列却还是如日中天,改进了Dynasty模式,还特意强化了灯光效果。



苏德空战Ⅱ之欧洲空战 Combat Over Europe:Forgotten Battles-IL2 Expansion

层出不穷指数:★★★
游戏类型:飞行
类似游戏:《苏德空战Ⅱ被遗忘的战斗》(IL-2:Forgotten Battles)
制作公司:1C
发行公司:Ubisoft
上市日期:10月11日

新的资料片包含8个新的任务、10种新外壳、改进的联机协同作战特性,还能使用语音转换包将德语和俄语转换成英语。



模拟空战Ⅲ诺曼底战役 Combat Flight Sim 3:D-Day 1944 Add-On

再现历史指数:★★★
游戏类型:飞行
类似游戏:《战斗飞行模拟Ⅲ之伦敦上空的鹰》(Combat Flight Simulator 3:Battle for Britain Addon)
制作公司:GMX Media
发行公司:GMX Media
上市日期:10月11日

资料片新加入很多元素,包括飞机、部队、声音、场景、基地、飞行员,以及参战国。游戏任务完全根据诺曼底登陆战制作,连每天的行进地图也都是根据史实绘制的。



部落:复仇 Tribes:Vengeance

勇气可嘉指数:★★★☆
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《部落:星际围困》(Starsiege:Tribes)
制作公司:Irrational Games
发行公司:VU Games
上市日期:10月12日

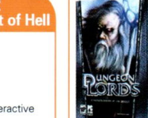
这个生不逢时的动作游戏系列坚强地生存下来了,不仅推出了新的续作,而且还附赠了大量礼物,这就是正版的优势。



恐惧杀手:杀出地狱 Painkiller:Battle Out of Hell

永不超生指数:★★★★
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《孤岛惊魂》(Far Cry)
制作公司:People Can Fly
发行公司:DreamCatcher Interactive
上市日期:10月14日

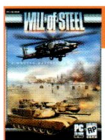
资料片剧情延续原作结尾处,并拥有一个全新的任务,包含10个关卡,照例还有更多的怪物和武器,其实进入游戏就已置身地狱。



地城领主 Dungeon Lords

黯然神伤指数:★★★☆
游戏类型:角色扮演
类似游戏:《地牢围攻》(Dungeon Siege)
制作公司:Heuristic Park
发行公司:DreamCatcher Interactive
上市日期:10月14日

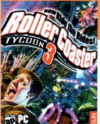
类似"龙与地下城"的背景,全3D的精美画面,丰富的战斗技巧以及角色特技,构成了这个史诗般的RPG大作,但也无望超越同类产品的成就。



钢铁意志 Will of Steel

仗势欺人指数:★★★
游戏类型:即时战略
类似游戏:《地面控制Ⅱ》(Ground Control 2:Operation Exodus)
制作公司:GMX Media
发行公司:Tri Synergy
上市日期:10月25日

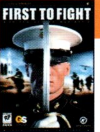
玩家作为名将之后,身处1990年的海湾地区,指挥美国海军陆战队转战沙漠,各种装甲部队、空袭、轰炸将带来军事上的绝对优势。



过山车大亨Ⅲ RollerCoaster Tycoon 3

众望所归指数:★★★★
游戏类型:模拟经营
类似游戏:《过山车大亨Ⅱ》(RollerCoaster Tycoon 2)
制作公司:Frontier Developments
发行公司:Atari
上市日期:10月26日

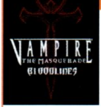
作为深受女性玩家欢迎的系列,2代照搬1代的2D引擎竟然取得了更大的成功。新作将使用全新的3D引擎,视觉效果将带来惊喜,同时也增强了游戏性。



近距离作战:先发制人 Close Combat:First to Fight

改头换面指数:★★★☆
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《联合行动》(Joint Operations Typhoon Rising)
制作公司:Destineer
发行公司:Gathering
上市日期:10月26日

熟悉的外交用语,外加中东地区的游戏背景,不能不令人产生遐想。而沉寂多年的"近距离作战"终于也选择了放弃,令人扼腕。



吸血鬼:避世之血族 Vampire:TheMasquerade-Bloodlines

百家争鸣指数:★★★☆
游戏类型:角色扮演
类似游戏:《吸血鬼:避世之救赎》(Vampire:The Masquerade-Redemption)
制作公司:Nihilistic
发行公司:Activision
上市日期:10月26日

纸上游戏规则同样适用于PC版本,允许选择转换不同的血族,并且有类似"创世纪"系列那种道德观。这一类型的RPG虽然略显孤寂,但毕竟代表了RPG发展的不同理念。

国内上市星运表

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
育碧软件 Tel:021-58788969 E-Mail:help@ubisoft.com.cn						
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/Q3	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/Q3	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/Q3	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/Q4	待定
美国艺电 Tel:010-64100888 E-Mail:eachina@ea.com.cn						
荣誉勋章:奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2	待定
模拟人生:魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q3	待定
哈利·波特:魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q3	待定
东方娱动 Tel:010-62501955 E-Mail:800@sunv.com						
信徒2:精灵的崛起(中文版)	Strategy First	ST	中文	2	2004/08	49
对抗罗马	Independent Arts	ST	中文	1	2004/10	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/11	49
中世纪文明	Magitech	ST	中文	2	2004/11	49
铁血联盟Ⅱ野火	Strategy First	ST	中文	1	2004/11	49
末日之战	CDV	AV	中文	2	2004/12	49
空间互动 Tel:010-82895428/9 E-Mail:zhujn@16316.com						
恐惧杀手	People Can Fly	FPS	中文	3	2004/07	58
神偷Ⅲ	ION Storm	AC	中文	3	2004/08	58
热血江湖	KRGsoft	RPG	中文	2	2004/09	48
寰宇之星 Tel:010-82650151-105 E-Mail:kefu@unistar.net.cn						
风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004/Q3	待定
仙剑奇侠传三外传·问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列:新绝代双骄Ⅰ、Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	8	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列:幻世录	奥汀科技	ST/RP	中文	1	2004/Q3	待定
三国群英传Ⅴ	奥汀科技	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
幻想三国志Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/Q4	待定
新天地 Tel:010-62862042 E-Mail:support@suntendygame.com						
影子行动:红色水银	Atari	AC	待定	待定	2004/10	49
极道无间Ⅲ	Atari	AC/AV	中文	待定	2004/10	待定
闪点行动Ⅱ	Atari	AC	待定	待定	2004/Q4	待定
阳光娱动 Tel: 010-64907773-809						
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q4	58
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q4	58
科林麦克雷拉力赛Ⅳ	Codemasters	RC	中文	4	2004/Q4	69
虚幻竞技场2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004/Q4	88
光谱博硕 Tel:010-62969069 E-Mail:service@ttime.com.cn						
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/09	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/09	50
万夫莫敌:圣女传	Enlight	AC	中文	1	2004/09	待定
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	1	2004/10	待定
秋之回忆:想君	KID	SI	中文	待定	2004/Q3	待定
特勤机甲队Ⅵ	工画堂/KOGADO	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
奥美软件 Tel:010-82631588 E-Mail:aec@aomeisoft.com						
英伦霸主Ⅲ	Sierra	ST	中文	2	2004/10	68
神界外传	CDV	RP	英文	2	2004/10	67
部落:复仇	Sierra	AC	英文	4	2004/10	待定

网络游戏公开测试表

天堂Ⅱ 新浪乐谷
http://www.lineage2.com.cn
天翼之链 天纵网络
http://www.joyzone.com.cn
天外 第九城市
http://mo.the9.com/
绝对女神 金玉天立
http://www.gth-online.com.cn
神话 聚友网络
http://www.ryl.com.cn/
科隆 久游网
http://corum.9you.com/
巨商 游戏橘子
http://game.gamania.com.cn/jushang
神之领域 上海兆鸿
http://www.asgard.com.cn
刀剑OL全面战争 搜狐
http://bo.sohu.com
骑士·帝国 搜狐
http://www.knight-online.com.cn
信仰 天晴数码
http://xy.91.com/home.htm
侠义道 梦工厂
http://www.xiayidao.cn/
幻灵游侠3.0 天晴数码
http://hl.91.com/
奇侠 赛维创世
http://www.xonline.com.cn/
碧血晴天ONLINE 创意鹰翔
http://www.bxonline.net/
梦想 硅谷动力
http://ww.netdream.com.cn
雅典娜 金智塔
http://laqia.gameking.com.cn

近期内测网游焦点

密传 欢乐数码
http://www.tantracn.com
英雄王座 17GAME
http://www.yxwz.com/
开天 奥美
http://www.ktonline.com.cn/
武林外史 盛大
http://do.poptang.com
封神榜 金山
http://fs.kingsoft.com/
封神传说 光通
http://www.nabi.com.cn/
天方夜谭 中广网
http://www.wkec.com/big5index.html
三国策III 皓宇互动
http://www.sgconline.com.cn/
传奇3G 光通
http://www.mir3.com.cn/newmir3/index.html
足球经理在线 新大陆
http://www.managerzone.cn/
铁血三国志 北京华义
http://www.txsangou.com
墨香 腾武
http://www.moxiang.com.cn/
航海世纪 游戏蜗牛
http://www.hanghai.com/
赤龙剑心 万马网络
http://www.dragonheart.com.cn/
星际OL 坤迈科技
http://planetside.coolman.com.cn/
飞飞 网易
http://ff.163.com/

A

■名称 Pro Evolution Soccer 4 ■制作 KCET ■上市 2005年1月
■类型 运动〖SP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

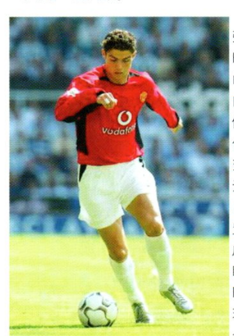
R2带停的动作具有很大的迷惑性，不过现实中的劳尔很长时间没有让对方门前上演如此混乱的场面了。

职业进化足球Ⅳ

作为“实况足球”（Wining Eleven）系列的海外版，“职业进化足球”系列在内容上与日版是完全一致的。本次完全移植《实况足球8》的《职业进化足球Ⅳ》（Pro Evolution Soccer 4，后文简称PES4）将于10月登场。小到菜单界面，大到比赛系统，PES4都呈现出了革命性的变化。

C·罗纳尔多——将R2进行到底

19岁的“小小罗纳尔多”以其炫目花哨的带球与犀利的个人突破征服了全世界的球迷，PES4中大幅度强化的R2键将让玩家亲自体验一把“小小罗”的风采。



【原地盘带】本作的盘带系统强调更为真实的“变速过人”，为此KCET为R2加入了很多静止状态下的盘带动作。带球过程中在松开方向键的同时按下L1与R2，球员会做出急停的动作。本作中R2急停动作的同时球员会做出面朝球门方位变向的调整动作，如果急停发生在边路，球员会将身体侧转45度，将自己的身姿调整到与底线平行的位置（即停球、变向用一个动作完成），利用对手由于惯性造成停滞的瞬间加速过人。停球状态下三击R2，球员的脚会原地做出一个要拨球的假动作，然后把球踩在脚下。这一个动作做出来后球是不动的，但对方后卫会被假动作迷惑，玩家可以利用稍纵即逝的机会加速突破。

【挑球变向】本作将加大停球的难度，技术值差的选手在停大力传球时容易失误。新加入的R2“挑球变向”会让技术细腻的选手如鱼得水。在停半高球的时候按R2并给出方向，球员能够在外脚背卸球的同时将球轻轻挑到指定的位置，配合原本的R3挑球，技术球员可以让玩家的绿茵争霸战演化为一场华丽的视觉盛宴。

【R2原地起跳】这个动作在WE6中首次出现，用途是在对方铲球的瞬间让球员起跳以避免受伤。本作中的R2躲铲除了可以避开对手对受伤耐性较低选手的“一击必杀”外，“敏捷性”指数较高的选手在起跳结束后能够用一个大跨步赶上运动中的皮球（前提是对方在此之前的铲球并没有破坏球的运行路线），这种情况下已经倒地的对手是无法再追上进攻队员了。这个动作改变了以往作品中在躲铲的同时也丧失进攻机会的弊病，让“对人不对球”式的粗野防守方式遭遇毁灭性的打击。

以上是PES4盘带系统中新加入的动作。其他革新的内容包括：双击R2的绕跨本作中可以在利足完成第一段绕跨后实施变向，绕跨动作后球员会自动进行轻微的加速，能够从夹击中“脱颖而出”。R1+R2的大幅度趟球



距离会大大超过前作，这个变化使得WE7中的“大趟球”进化为了名副其实的“人球分过”，那些技术粗糙、但身体强壮的队员可以选择这种方式完成突破（加图索：“我也能试试!？”）。假射扣球后的硬直时间被彻底取消，并且在己方半场也可以完成假射扣球，动作完成后的连接与变向更为从容。



贝莱隆——传球方式大变更



【多点传球】冠军杯上AC米兰队客场0比4负于西甲劲旅拉科鲁尼亚的比赛中，米兰的强大后防线在贝莱隆精准传球所引爆的多点、多层次纵深打击下土崩瓦解。在以往的WE作品中，传球系统一直存在一个问题：如果三名球员站在一条线上，A想把球交给远端的C，但球往往会给到距离A更近的B。这个问题在PES4中被彻底修正，你也可以像贝莱隆一样，用不同大小的力量将球送至球场的任何角落。

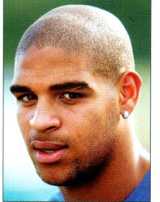
本作中判断传近处球员还是传远端是根据玩家按键的时间来决定的，按住传球键超过一秒，球会交到同一条传球路线上处于最远位置的球员，高速反击中多点包抄情况下的L1挑传身后会更为从容。不仅如此，短传也可以产生同样的效果：地面球交给远端球员的过程中，处于同一传球路线上的同伴会自动让开（类似漏球），并迅速前插，掩护队友接应。地面直塞球方面，由于“蓄力”的加入，游戏中完全可以实现英超赛场反击时司空见惯的“后卫直塞前锋”战术，用一个按键冲垮对方在由攻转守时混乱的队形。后场解围只能用“□”键来完成，“X”键用于后场长传己方前锋，而非原本的大脚解围。



除航海日志外，本作中可供选择的用球共有5种，当然，必须在PES-SHOP中购买。

【脚后跟五方向传球】脚后跟的传球不再限制于前作的一种方向，配合方向键，球员可以潇洒的用自己的脚后跟给处于五个不同方向的队友传球。

阿德里亚诺+雷克巴——战术任意球



国米的阿德+雷克巴这一组风格完全不同的任意球罚球手成为了对方门将的梦魇，尤其是战术任意球时二人的交叉掩护，让对方搞不清即将遭遇的是横扫千军的重炮轰门还是精确无比巡航导弹。现在PES4中加入的战术任意球也可以让那些虚拟门将们面临同样的“困扰”。

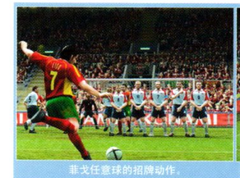
任意球罚球前按下SELECT键，游戏会进入双人战术任意球模式，策应队员可以选择站在球的两侧。正常模式下射球后，策应队员会进行假跑，以干扰、迷惑门将的视线。这个模式下按住R1的罚球，策应队员会在罚球队员发力的瞬间迅速插入禁区，而按住L1罚球则是站在前端策应队员突然起脚打门，给此时站位不佳的门将以毁灭性的打击。按下手柄上的R3摇杆，策应队员会进入拨球状态，用摇杆给出方向，策应队员会将球拨到制定位置，罚球队员一个大脚怒射——一切都清净了，这让20-25米范围内位置较正的任意球又多了一种选择。

卡卡——球员成长系统



从一个名不见经传的毛头小伙到AC米兰的中场巨星，卡卡的成长经历可谓是一个奇迹。同样，PES4的大师联赛模式中全新加入的成长系统会让你亲自体验那些巨星们的成长、巅峰与衰落。

【成长曲线】大师联赛（以下简称ML）模式下的每个球员都有属于自己的成长曲线，从这个曲线上可以看出球员的潜质、数值增长与未来老化的时间点。本作中比赛过后不会获得“育成点”，玩家无法手动干预球星的成长，系统会根据年轻球员在场上的表现给出一定数量的经验值，每当一项数值的经验值槽蓄满，该能力就会增加一点（但原有特技始终不会增长）。由于潜质的不同，每个球员的成长速度也是截然不同的，成长曲线呈峰状的球员可以在一个赛季内成为巨星，而曲线平滑的球员即使再有上佳表现也会一无所获，年龄超过老化时间点的球员不但无法增加数值，各种能力还有随着时间的流逝退化。衰老的速度也是因人而异的，大器晚成型球员（如拉尔森、斯坦姆）到35岁高龄时能力依然会不停增长，状态稳定性球员（如基恩、戴维斯）到退役前依然可以保持巅峰时期的状态，而某些昙花一现型球员往往在25岁时就开始走下坡路。由于游戏第一次引入了时间的概念，你不可能像以往作品一样用一群40岁高龄的“老爷爷”满场飞奔。购买球员时除了看他的能力、特技，更重要的是他的成长潜力，一个数值全白但成长曲线上升速度极快的毛头小孩远比江河日下的“明日黄花”要更有发展前途。在注重俱乐部战绩的同时，玩家还要考虑球队的新老交替问题，由于年龄的关系，你无法组建一支由同时处于巅峰状态球员组成的队伍。这让WE系列也有了CM的感觉。



菲戈任意球的招牌动作。



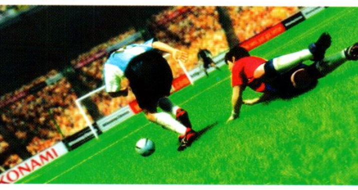
大量实名球员的加入让球衣后的姓名不再让人恼火。

阿布拉莫维奇VS德尚——俱乐部制霸之道

阿布拉莫维奇的金元政策可以买来一支豪门球队，但无法为自己买回一尊联赛奖杯，在风云变幻的欧洲赛场，一支豪强球队除了需要阿布的大额支票以外，还需要德尚在人员配置、转会运作的大智慧。在ML模式大变更的PES4中，你也会同样感受到这个真理。

【转会难度】“移籍难度”的设定被取消了，玩家无法像前作一样通过更改设置来降低转会难度，取而代之的是每一个球员都有属于自己的转会难度，该项难度以三颗五角星表示，星数越少表示转会的难度越大，其中没有星（即转会可能度为0）的球员都属俱乐部的“非卖品”。本俱乐部球员在挂牌后的限制条





遍真的球员模型。

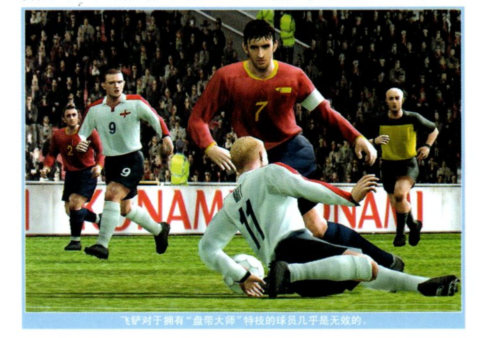
本作中受伤几率会变得很大，维埃里这个“玻璃美人”的日子恐怕不会好过。

件更多，电脑不会像以往作品中那样每逢转会市场开放就大肆抢购玩家兜售的垃圾球员，那些不曾打比赛、表现极差或者已经进入衰退期的球员可能在挂牌后几个赛季都无人问津。为了调整球员的状态，除了让青年球员多参加比赛以外，冬歇期还可以安排 8 场热身赛，热身赛之间的间隙可以组织球员参加训练营，训练营中的训练项目类似 TRAINING 模式下的技术挑战，不同的是完成全部训练项目的球员会大幅增加相关能力，那些无法获取经验值成长的老球员也可以通过训练延缓衰老。

为了鼓励玩家培养新人，那些 22 岁以下的明日之星们无论在现实中对于所属俱乐部多么重要，你都可以轻而易举的将其购得，C•罗、鲁尼、鲁本、海廷加、波多尔斯基等希望之星们在 ML 模式下的数值并不惊人，但他们的成长速度极快。尽管大牌球星的转会难度很高，但随着玩家俱乐部影响力的扩大，他们的转会难度也会下降，如易布拉辛莫维奇在初始阶段是转会难度最高的“死硬分子”之一，但当玩家升入 D1，并成为双冠王之后，他就会乖乖的来到玩家所率领的俱乐部。本作的 ML 分为四个赛区，联赛成绩突出的球队更容易吸引本赛区球员的目光，想“逮着谁买谁”的话，在 WEFA 冠军杯上的出色表现才是竞争大牌球员们的最有力武器。系统会在每个赛季中公布四次 WEFA 风云榜，根据玩家在 WEFA 联赛中的综合评定发表排名，排名靠前的球队在转会市场上拥有更强的吸引力。系统还会根据所有参赛球队的进攻、防守效能对每个球队的 FW、MF、DF 线进行综合评定。

【免费球员】本作转会的变化与成长系统是捆绑在一起的：赛季末转入契约期为 1-0 年的球员不再免费，转入有俱乐部所属（无论他到赛季末的合同是否到期）的任何球员都需要一笔昂贵的资金，这个设定变化会让 D2 创业阶段的玩家举步为艰。但 17 岁的无所属球员是免费的，除了可以提供给玩家“倒卖人口”以捞取利润以外，最重要的是那些明日巨星们就隐藏在这群小孩之中。玩家可以通过成长曲线来迅速判断出球员的培养潜质。特别需要指出的是，游戏中引入了类似 CM 中的“转世球员”设定，元老球员退役后会以 17 岁青年球员的面目出现在所属国家的球员列表中，这些转世球员具有超强的成长曲线。

【新增两种 ML 模式】成长系统使本作的 ML 玩法呈现出了质的变化。为了照顾到日益增加的轻度玩家，KCET 为不同需要层次的玩家提供了三种 ML 模式：除经典模式外，玩家可以使用俱乐部的现实阵容进行比赛，免去了创业阶段缺兵少将更没钱的苦恼。该模式的玩法与经典模式一


飞铲对于拥有“盘带大师”特技的球员几乎是无效的。


任意球战术配合会成为对手门将的恶梦。

样，无论选择的是哪支豪门球队，玩家都将从 D2 联赛起步。“原创队作成模式”是介于经典模式与真实阵容模式之间的一种玩法：玩家在开始阶段需要设计俱乐部的队服、队名，选择体育场，进入正式游戏后，你可以将原创队的任意三名球员与 D1/D2 联赛中任何俱乐部所属的三名球员进行交换，限制条件仅仅是后者年薪加起来不能超过前者的总和。说到这里，不得不提一下本作的薪水支付方式：球员的工资采用年薪制，在每赛季的第 44 周一次性支付全部球员工资，本作取消了赤字的设定，一旦球队资金低于 0，游戏就会宣告结束。

【球员状态】令人恼火的倒白箭头在 PES4 中会变得非常稀有，除了那些安定度低于 3 的球员以外，大多数队员都能以良好的状态开始比赛，球员的状态与连续比赛的数量有关，如经历“联赛－本国杯赛－冠军杯”这样的一周三赛之后，系统会提示哪些球员的体力已经开始透支，需要放到替补席上休养，如一意孤行的让这些疲劳过度的球员继续参加比赛，他们会在下面连续几轮比赛中以极差的状态出现，体力槽的回复速度也会降到正常状态下的三分之一。伤愈球员在归队后不能立刻上场比赛，他们的状态会以横白箭头与倒白箭头表示，需要在板凳上休息几轮之后方可回到正常水平。

此外，游戏还加入了国脚球员上调国家队比赛这样的有趣设定，这些国脚球员每年被国家队征召四次，时间为一周，回归后国脚们的体力会有大幅度下降。但考虑到 ML 初期阶段玩家的人员不足问题，五星难度以下国脚的征召会在两次以内。

雷哈格尔——了解新能力、新特技



在雷哈格尔调教下的希腊队凭借高度严谨的技战术体系，以一群在资深球迷听来都闻所未闻的球员征服了欧罗巴大地，其根本在于雷哈格尔对于手下球员能力、特点的高度熟悉，正是这种熟悉让他发挥出了这支球队的最大战斗力。在 PES4 中，多项新能力、新特技也将等待着玩家的发掘，如何发挥这些全新加入的能力关系到玩家是否能够成为虚拟赛场的霸主。

【逆足频率】逆足频率决定着球员使用非擅长脚完成技术动作的几率，这项数值不是孤立的，一个逆足精度极差的球员如果有较高的逆足频率，那么他在场上的传、射将变得犹如一个业余球员般可笑。双脚技术同样出色的球员除了逆足精度这项数值以外，逆足频率也将关系到他是否能在严密防守下发挥自己双脚无孔不入的穿透力。

【控球大师（Dribble Keep）】拥有这项特技的球员在控球时会让球“粘”在自己的脚上，过人的成功率较高。

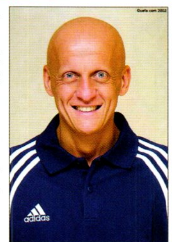
【反越位（Line Position）】拥有反越位特技的前锋会与对方防线的

最后一人保持平行，一旦己方直塞身后会迅速前插撕破对手的防线，这项技能与原作中的“前插”技能有很大的不同，拥有反越位特技的球员在前插时是有目的、有选择性的。笛乌夫与英扎吉在反击中的不同特点可以通过这项特技很好的区分开来。

【边、中路进攻（Side Player、Center Player）】这两项特技有助于球员在所属位置上的选位与接应。

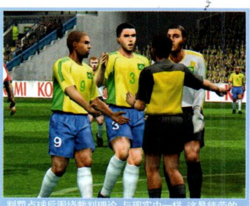
【滑铲（Sliding）】拥有滑铲技能的后卫倒地后会在草坪上滑动一段距离，以增大防守面积，这项技能不会影响球员倒地后起身的速度。

裁判——千呼万唤始出来



【个性化裁判】本次的 PES4 中终于让以往作品中一直隐身的裁判们从幕后走向了台前。与前作类似，玩家可以在友谊赛中选择裁判（本作中登场裁判总计 81 名，但除日本裁判外，其他都为非实名，包括为 PES3 代言的科里纳），不同的是本作的裁判都具有属于自己的个性。每个裁判拥有各自的判罚频率与判罚尺度（以三颗五角星表示），同一个犯规，不同的裁判会给出完全不同的判罚标准。裁判们的共性是对铲断的判定尺度较清晰，但还有一个部分玩家非常讨厌的“共性”——偏袒主队。如果主队落后，那么裁判的补时会延长，如果主队一球领先，那么裁判在 90 分钟结束后可能一分钟都不留给客队。

【裁判记忆系统】如果你不停地对对方某一个队员实施犯规，看他被铲得人仰马翻暗自得意的时候，有一个人已经在悄悄注意你，他就是裁判。A 对 B 犯规，B 又对 A 故意犯规，B 的行为会被裁判判定为“报复”，这种情况下的判罚将更为严格。两个比赛安定度较低的球员如果用犯规动作互相报复会引起场上的群殴事件，裁判会将当事双方共同罚出场外。



判罚点球后围绕裁判理论，与现实中一样，这是徒劳的。



一旦受伤，球员就会立刻被请到场外接受治疗。

【紧急治疗】球员受伤倒地后不会立刻公布伤情，裁判会示意担架队进场将受伤队员抬出场外接受紧急治疗。根据治疗的效果，系统会在五分钟后（游戏时间）给出确切诊断，恢复的球员可以在死球后进场继续比赛，轻伤球员带伤上场后各项能力会大幅度下降，重伤球员则会被救护车拉走。

摄像机——现场感大幅提高

现场强化了晚场比赛的灯光效果。球迷会抛洒纸片、彩带，主场特效中追加了绿色焰火，尤其在观众满座的情况下，红、绿两色的烟火将现场装扮成了欢乐的海洋。晚间球员进场时，空中会绽放朵朵烟花迎接这些绿茵豪杰的到来。本作的球迷音效第一次采用了现场收音的方式，实名球队的比赛中能够听到富有特色的呼喊，如米兰主场的“MILAN！”、巴塞罗那主场的“巴萨！”、韩国队主场的“大韩民国！”。球迷在一场比赛中不再只有一种情绪，根据场上局势的不同，球迷助威强度会分成 5 种等级。

完全真实的联赛使得 AC 米兰 VS 国际米兰、皇家马德里 VS 马德里竞技，以及像拉齐奥 VS 罗马这样的德比大战成为可能。德比大战的气氛更为热烈，开赛前双方半场会出现两队队旗的巨大雷射投影，观众的情绪也会沸腾到极点。更为细心的是现实中的一些世仇球队，像巴萨 VS 皇马这样的比赛前，双方球员不会从通道同时入场，而是由客队先入场进行适应性训练，等待主队的到来。

半场、终场后的回放画面与前作相比有了较大改变。威胁射门会用全景与特写这两种镜头表现，特写视角的时间较短，从球员射门到射失为止。进球回放则用组合镜头来完成，第一个为全景镜头、第二个为上述介绍的特写，第三次回放由三个分镜组成，首先镜头会跟随助攻球员高速移动，然后横摇到球员正面，让玩家清晰的看到他的传球路线，接下来是进球队员打门动作的特写，最后是球门后机位的进球回放，三个镜头一气呵成中还使用了焦点、动作模糊特效，给人一种现场直播的感觉。

追加新体育场一览



意甲：博洛尼亚主场——雷纳托·达利球场
佩鲁贾主场——雷纳托·古利体育场
布雷西亚主场——马里奥·里加蒙蒂球场
桑普多利亚主场——卢伊吉·费拉瑞斯球场
英超：纽卡斯尔联主场——圣詹姆斯公园球场
利兹联主场——埃兰路球场
富勒姆主场——克拉文农场球场
托特纳姆热刺主场——白鹿巷体育场
米德尔斯堡主场——河畔球场
西甲：皇家马德里主场——圣地亚哥－贝纳乌体育场
瓦伦西亚主场——梅斯达亚球场
拉科鲁尼亚主场——里亚佐球场
法国：圣·丹尼斯体育场

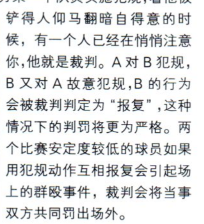
高家新吾——直观表现乐趣



作为 WE 系列的掌门人，酷爱恶搞与新花样的高冢新吾自然要为游戏的表现乐趣注入更多元素。PES-SHOP 中可以通过 PTS 购买“第一人称视角”，整场比赛以尾随特写视角控制一名球员，这个游戏方式让人们想起了 NAMCO 多年前推出的另类足球游戏《超级自由人》。球员编辑中可供编辑的项目增加了耳环、项链等个性化装饰物，鲁伊·科斯塔露出小腿的护腿板、小小罗耳朵上的耳环、R9 的兔牙……这些细节无一漏过。更为恶搞的是玩家还可以在编辑模式中给球员戴上动物头饰、摩托车头盔，甚至是马蜂窝（汗～）等搞笑装饰物。PES-SHOP 中另一个新增的购买项目为“六星难度”，六星难度下电脑的防守会更为老道，但进攻能力的变化不大。本作的隐藏球员对于中国玩家而言拥有特别的意义，这是 KONAMI 公司第一次在 WE 系列中加入中国隐藏球员，这名年轻选手拥有超过 80 的绝对速度、加速度与盘带精度，由于使用的是非实名，这里就不便于告诉各位他姓甚名谁了，给点提示吧——曲……。■（文 / 十大恶劣天气）

WE8 新增俱乐部一览

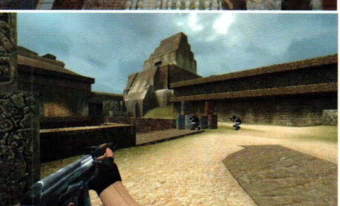
英超：新增伯明翰，博尔顿，查尔顿，莱切斯特城，米德尔斯堡，朴茨茅斯，南安普敦，狼队。
法甲：新增阿雅克肖，里尔，巴斯蒂亚，甘冈，梅斯，蒙彼利埃，南特，尼斯，勒芒，雷恩，索肖，斯特拉斯堡，图卢兹。
德甲：新增慕尼黑 1860，科隆，门兴格拉德巴赫，法兰克福，汉诺威 96，罗斯托克，凯泽斯劳腾，弗莱堡，波鸿，斯图加特，沃尔夫斯堡。
意甲：新增安科纳，恩波利，莱切，摩德纳，雷吉纳，桑普多利亚，锡耶纳。
荷甲：新增阿尔克马尔，ADO 海牙，特文特，格罗宁根，海伦芬，NAC 布雷达，NEC 奈梅亨，RBC 罗森达尔，RKC 瓦尔威克，罗达 JC，乌德勒支，维迪斯，沃伦丹，威廉二世，兹沃勒。
西甲：新增阿尔巴塞特，毕尔巴鄂竞技，西班牙人，马拉加，马洛卡，穆尔西亚，奥萨苏纳，萨拉戈萨，桑坦德竞技，塞维利亚，瓦拉多利德，维拉利尔。
阿根廷：新增博卡青年，河床
巴西：新增克鲁塞罗，桑托斯
希腊：新增雅典 AEK
土耳其：新增贝希克塔斯
俄罗斯：新增莫斯科火车头



A+

■名称 Counter-Strike: Source ■制作 Valve ■上市 2004年11月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 奥美 ■版本 英文版





反恐精英 起源

HL2 引擎

VAVLE 公司花费了数年的时间去开发 HL2 的 SOURCE 引擎，他们希望以此在电脑游戏领域树立一座丰碑。从此，人工编写的环境程序、僵硬的模式、缺乏新意的特效将一去不复返。即将推出的《反恐精英：起源》（Counter-Strike: Source，后文简称 CSS）同样是以 SOURCE 引擎为基础的，这就是该作品附标题的由来。

物理特性

随着第一个 DEMO 的面世，传说中的 CSS 终于展现在了我们的面前。CS 本来就是一个系统完成度很高的团队射击游戏，这就意味着续作在设定上的细微调整都有可能给游戏方式带来翻天覆地的变化，显而易见的是，CSS 的进化要大大超越“细微”二字的范畴。游戏在物理特性方面的革新是全面性的，而且这些绝不是噱头，单兵跑位、掩护、射击等环节都将因此而改变。

学会打人就必须先学会被人打，让我们首先来看看自己被击中后会有什么新“效果”。本作被射中后自己的平衡会消失，即使你能够通过 5.1 声道准确判断出了敌人的位置，但由于视野剧烈的摇晃，我们也不再可以迅速调转枪口将敌人解决掉。这让人想到了前作中被 MP5 击中后产生的“粘弹”效果，只不过本作中不但在首发命中后会被“粘”上，而且自己是



毫无反制能力的。小口径武器或者被远距离击中后产生的瞬间失能会稍稍减弱，但在中枪后的力挽狂澜已经成为了“不可能完成的任务”。从中我们不难看出，游戏是在缩小突击步枪与冲锋枪两类武器在贴身战时巨大的杀伤差异，这个改变可以让 MP5、P90 等“水枪”在本作中也能成为弱势一方脱离逆境的得力武器。有意思的是，发射速率极快的双枪也可以从背后“摸”掉那些全副武装的 AK 狂徒。在前作中使用手枪偷袭对方，如果首发不能爆头，那么等待玩家的就是被对手的回马枪一击必杀，而本作中由于加入了中弹后的失能效应，你不用再担心对方是子弹射不倒的怪物了。

队友的尸体不再是千篇一律的姿势，肢体会与地图模型发生物理碰撞，不会出现头“陷入”木门、箱子等异灵事件。这对游戏方式没什么影响，但在队友由活生生的人变成一滩血肉的瞬间可要好好观察，因为这里隐藏着敌人的位置、数量，甚至是他们使用的武器。队员在高速突击过程中被爆头，你会看到他们双膝跪地，然后无力地瘫倒在地；而被近距离重火器射中躯干部位，队员会由于子弹的冲击而“飞”出去，其中以两种霰弹枪的吹飞效果尤为夸张。从队友遗体的倒地姿势中可以判断出敌人的射击位置。由于子弹的冲击力，死者的主武器不会乖乖的掉落在尸体旁，在吊桥上“高空作业”解决敌人，敌人的配枪有可能坠落到下方的河道里。玩家从尸体上只能搜刮到手雷，而在捡枪过程中又会发生很多不测事件。

不知是否受了《细胞分裂》的影响，Valve 将“光影”也融入到了警匪大乱斗中，室内场景的过道拐弯处安装了电灯，根据光源的位置，地上的投影会毫不吝惜的出卖你的位置。从 DEMO 中可以看出，影子的精细程度还远远不能跟《细胞分裂：混沌理论》中恐怖的扩散阴影效果相提并论，我们甚至无法通过影子认出对方是 T 还是 CT，但忍受一团简单的影子远比亲吻 CAMPER 的子弹要轻松。由于光源的位置不同，某些拐角成为了 CAMPER 的天堂（因为灯装在 CAMPER 身前，对方看不到 CAMPER 的影子，而 CAMPER 却可以看到对方的影子），而某些拐角正好是反过来的。最酷的效果是你可以通过影子判断出藏在掩体后的敌人，然后用重武器穿墙击毙对手。光源在 CSS 中是无法用子弹打灭的，火箭筒也不例外。

经典地图的场景没有太大变化，但有一个细节是值得所有玩家注意的：那些拐角的箱子被木桶、汽油桶代替了，用重武器射击这些桶，或者引爆手雷就会炸翻这些桶，它们会在玩家冲出拐角时提供掩护。要知道作为特种部队 CQB 作战中的重点项目，“掩护”并没有在前作中成为左右游戏进程的内容，而本作中由于这些“滚动掩体”的出现，这个现象会得到一定的缓解。可以预见的是，场景中互动物体的增加可以让“埋包”的选择变得更为多样化，想像一下手持拆弹器的 CT 面对被木桶压着的 C4 时郁闷的心情吧。

对射时子弹击中物体后的效果让人联想到了《黑客帝国》中的海关

一战，无论击中的是墙壁还是木门，你都会看到各种碎片伴随着枪火在空中飞舞的暴力美学场景，射中不同质地的建筑材料所产生的碎片效果是完全不同的。

武 器

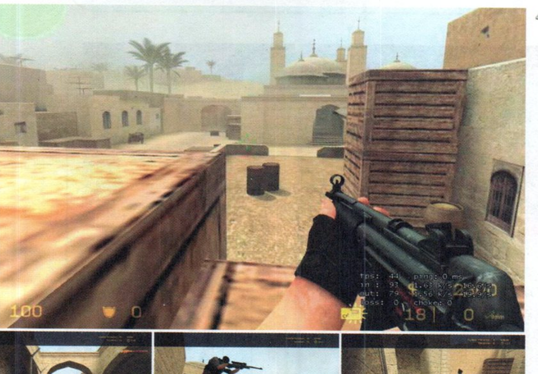
考虑到目前的枪械尚未定稿，先让我们来看一下"易拉罐"们的表现。本作中的"汽水罐"依然为杀伤雷、闪光雷和烟雾弹三种（先前公布的毒气弹、燃烧弹似乎没有在正式版中登场的迹象）。它们的性能都被强化，或者说现实中的它们本来就很强，只不过被 CS 妖魔化了。

高爆手雷的杀伤范围与杀伤力大为加强，终于可以用它来杀人了，由于杀伤方式改为了破片飞溅，即便对于远离爆心的敌人也具备不小的威力。从开发者日志中看出，正式版中的手雷还可以选择"触地引爆"和"延迟引爆"两种发火模式，后者可以在打开拉环后握住一段时间丢出，保证敌人没有充足的反应时间。在手雷杀伤半径内的敌人会因为强烈的爆炸而产生耳鸣现象，这让进屋之前用高爆手雷投石问路的战术成为可能。

虽然本身没有任何杀伤力，但本作中超级 BT 的闪光雷足以让一群悍匪成为引颈就戮的羔羊：本作中背对闪光雷不再可以避开强光对视网膜的烧灼，只要处于爆炸的影响范围内，任何人都会头晕目眩，只不过失能时间与距离爆心位置有一定关系而已。强光之后还会伴随着巨响，结果就是让"中招"之后的玩家处于屏幕中一片白茫茫、耳边一片噪音的境地。即使自己被杀死，你也不可能听到对手是在什么时候开的枪（安乐死?!）

高爆手雷与闪光雷都会产生一定的烟雾，与之区别，烟雾弹的烟雾扩散效果与前二者是完全不同的，你可以清晰的看到烟雾沿着空气的流动方向向外扩散，室内使用烟雾弹，烟雾会沿着走廊、通风口在整个建筑物内部弥漫开，持续时间比在户外使用要长至少四倍，夜视镜因此成为了室内作战的标准配置。在实现室内清除时，三种"易拉罐"的配合使用会产生强大的威力，而且本作中购买任何装备都会在人物模型上显示出来，小到拆弹器、夜视镜这样的小玩意都会清晰的出现在人物模型上，最重要的是玩家可以知道周围谁有闪光弹、谁有烟雾弹，让队友在紧要关头将这些辅助武器组合成克敌制胜的法宝。

枪械的准星变小了，这个改变有利有弊。AK47 加入了瞄准标线，玩家可以在一个类似狙击步枪瞄准模式的三点一线界面中进行精准的点杀（与《使命召唤》的步枪有点类似，不同点在于它是无法对场景进行放大的）。由于对手的躯体可以跟玩家子弹命中的部位发生精细的互动，因此游戏中自动武器的射击手感普遍加强，只是自动步枪的后坐力与重新制作的弹着点分部还需要很长时间才能适应。



显卡实测

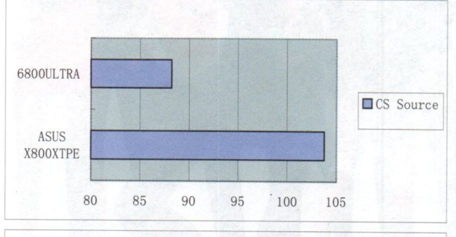


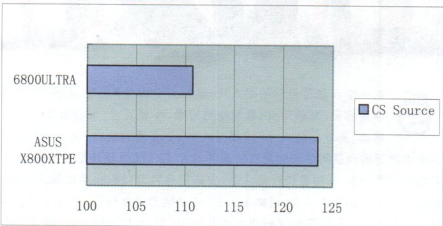
众所周知，《半条命 II》引擎所创造出来的逼真的画面是以对显卡超高的要求为基础的。因此本次编辑部特别使用华硕公司提供的 ATI Radeon X800XT PE 显卡及 Beta 版本的 CSS 进行了测试：

Beta 版引入了非常有趣的显示卡测试，该款 Valve 称为"显示卡极限测试"的小程序，具有大约一年前 Half-Life2 泄密版本相同的测试水平。

对于显示卡，ATI 和 NVIDIA 的表现极大地牵动了消费者的购买心理，它们在 CSS 中的性能预示着《半条命 II》上市后玩家的选择方向。我们所需要做的事情也仅有一件而已，那就是找出目前最强的两款的 DirectX 9 级别显示卡，让它们在我们的测试中一较高下。

本次我们测试使用的显卡是华硕的 AX800XT 和一块 GeForce 6800 Ultra，测试结果见下表：







从测试结果来看，AX800XT 的优势不言而喻。CSS 的正式对外测试开始，意味着 Source 引擎已经进入最后的调整阶段，苦等五年的 HL2 在长达一年的跳票之后，终于也是呼之欲出。整体上看，Valve 的宣传以及发行步骤要比 Doom3 优秀得多，公开的测试进行得有条不紊，分阶段地开放测试也是创了游戏测试的先河。对于一个成功的游戏，集思广益是保住其霸主地位的首要途径。HL2 引擎是全新的，销售手法也是全新的，游戏的推广也是全新的，也许，HL2 会继 Doom 之后，开创另外一个现代 FPS 的新世纪。随之 ATI 也会利用在 CSS 以及 HL2 中的性能优势继续保持显卡性能的霸主。■（文 / 十大恶劣天气 & PLAY!LAB）

A+

■名称 Sims2	■制作 Maxis	■上市 2004.9.17
■类型 养成策略〖ST〗	■代理 美国艺电	■版本 英文版

模拟人生 The Sims 2



人生有重大意义

《模拟人生 II》的游戏方式仍然是玩家为 Sims 经营一生，但这次 Sims 的生活将更具目的性。每个人都有自己的人生目标，你的模拟小人也许希望成为一位声名显赫的政客，或者当个百万富翁，或者成为知识渊博的学者，再或者只希望在生命中经历一段惊天地泣鬼神的浪漫情缘，或是把儿孙满堂的天伦之乐当作终极目标。前作中没有 Sims 年龄的概念，但二代里，你的 Sims 将经历从生到死的人生六大阶段：婴儿、幼童、小孩、少年、成人和长者，在不同阶段有三种因素支配着 Sims 的行为：需求、欲望和恐惧：



小镇搬来了新邻居

泳装美女：比一代更真实的肌肤和动作

需求是指那些基本的生活需要，食物、爱和娱乐，离开这些模拟人将无法健康成长，为此他们必须通过工作养家糊口，必须有厨房和厕所。但本作中体现基本需求的部分明显弱化，玩家不需要像在前作中那样无微不至地照料 Sims 的吃喝拉撒，现在小人儿们都能"基本生活自理"。

欲望是 Sims 自我发展的动力，也是《模拟人生 II》的重大改进，它是 Sims 性格的核心部分，也是他们种种行为的动机。一位忠于家庭的 Sims 会非常关注自己的家人，从小敬老长大爱幼，而一位渴望成为富豪的 Sims 会努力选择那些高薪酬的工作，婚配选择时会优先考虑富有对象，当然他们的家居摆设也会显得格外豪华。

恐惧更像是一种均衡制约因素，它的出现和发展会从精神层面上对模拟人的生活造成影响，例如玩家肆意虐待幼小时的 Sims，带有"童年阴影"的他长大后通常表现得郁郁寡欢，明显是患有社会恐惧症的失败典型。

自创一个有喜怒哀乐的小人儿，给他一个由你亲手打造的家，管他学习娱乐、交朋结友，甚至吃喝拉撒，尽管冗长，但却真实得令人感动。2000 年初问世的《模拟人生》正是凭这这份"冗长的感动"在全世界范围内赢得了无数男女玩家的欢迎，EA 随后趁热打铁，在 PC 上又推出了累计共 11 部资料片与合集，如果把各种游戏机版本也算上的话，恐怕这个数字翻倍都不止，模拟小人 SIMS 的魅力由此可见一斑。对于"模拟人生"的拥护者们而言，《模拟人生 II》于 9 月 17 日发售，这大概是仅次于地球毁灭的头等大事，如果说以前的资料片只是在不断发掘一代潜力的话，那么这款模拟家族的最新续作必将带来截然不同的感受。

人生有无数故事

应当承认，《模拟人生》始创之初并没有其他游戏作品中常见的背景故事，玩家们可以按照自己的想法随心所欲地培养模拟小人，种种天马行空的玩法固然有趣，但对 Sims 及其家人我们并不了解，因而也很难谈到关心。为增加玩家的投入感，Maxis 集中了五倍于一代的制作人员，编撰出各种背景故事，不仅游戏中的主人公，包括朋友、邻居们也都有自己的故事，甚至房子、小镇也有自己的历史典故。每当发生影响到 Sims 生活的重大事件时，游戏会自动播放一段与之相关的视频片断，例如婚宴大典或被外星人劫持等等。



美丽的小镇全图



泳池旁两名男子为了争夺美女大打出手

亲爱的，我们终于结婚了

除了游戏预设的故事外，玩家的游戏过程也将创建更多正在发生的历史，系统内置的摄像机将把这一切保留在照片的定格中，玩家可通过官方网站交换彼此的模拟人生故事。二代所特有的镜头模式还允许玩家以 Sims 本人的视角在 3D 场景内游荡，家人的笑容，邻居的表情全都一览无遗。更有趣的是，你能把这些都拍摄下来并转录成视频脚本，有心者不难制作出一款简易的电影，从主角配角到故事场景全都由你自己定，摄影视角也可随心所欲调整……网上很快就会出现大量多姿多彩的模拟人生电影，对于这一点，笔者是毫不怀疑的。



人生有详尽细节

游戏中玩家将具有更多的调节选项，新创人物的初始工作变得更复杂，从DNA、鼻子的尺寸和造型，还有嘴唇的宽度，眼睛的颜色都需要玩家逐项确定。和一代不一样，很多外观设定并不是只用来看的，例如DNA概念可保证模拟人的后代会在某一外表特征上酷似其父母。除此之外还有人物的性格、嗜好和与其他人的关系都可以调整，再加上对房屋居室的布置，如果你不嫌当上帝太累，还可以为你的Sims创造出一个完整的巨大社区！花上个把小时还没有正式进入游戏，在《模拟人生Ⅱ》中将不是件新鲜事。

为什么要费那么大的劲来建筑一个社区？要知道，Sims不仅仅是个需要吃饭睡觉的小木偶，他和亲人、邻居的关系也是自己生活的重要部分，各种人际关系的变动会带来Sims喜怒哀乐的不同体验，这些变化甚至会影响到他或她以后的生活。例如一个模拟家庭中的父亲被外星人劫持后重返人间，但他与家人、朋友、邻居的关系都会发生微妙变化，这些变化最终又将反馈到这位父亲的生活中，对他的未来产生难以估计的作用。本作中的Sims都有记忆功能，例如当一位Sims看见另一位同类经历生死关头时，目击者的情绪将表现得异常激动，随后还会把这件事在熟人中散布传播，这也从另一方面丰富了模拟人之间的人际关系。



为了避免堵车，我决定乘直升机上班　一位显赫的将军正要去他的司令部

人生有精彩画面

在前作中使用频率最高的界面当数购买和建造菜单，但《模拟人生》的爱好者总是抱怨可选择的物品太少，很多人还自己动手设计了各种各样的新玩意。Maxis的制作人员们对此作出很大改动，玩家们可以更方便地设计出更多独具个性的住所样式，而这都要归功于二代所采用的强劲3D引擎。

我们不但能任意旋转视角，还可以缩放画面比例看清Sims脸上的所有细微表情，在这样近的距离内，你会发现Sims的手不再是一块模糊的掌状整体，手指关节的屈伸动作表现得和真人相差无几。也许一些老玩家们会不太习惯这种“过于亲密”的接触，但这却能让模拟小人们显得更具真实感，尤其当你能看到Sims在言谈举止中的表情和肢体变化时，你会错觉那好像就是一个活鲜鲜的生命。



现在的年轻人，真是甜蜜得让人受不了

要赚到这样一幢豪宅可不容易

另外，《模拟城市4》的玩家们有福了，你可以将自己在《模拟城市4》中的城市场景直接引入到这款游戏中，从此之后Sims就居住在你亲手打造的都市环境之中。想想看，在这个你熟悉的城市之中，看到Sims和他的家人还可前往杂货店或服装店购物，是一件多么妙不可言的事情！

人生有真实亲情



梁上君子还是那么猥琐，你的屋子装了报警器么？　人物造型设定比一代复杂多了

《模拟人生Ⅱ》努力带给玩家们更多的真实，但再没有什么能比亲人之间的感情更打动人心。本作中玩家最多可以自创一个三代同堂的八口之家，不过对大多数朋友来说，要同时管理八位Sims恐怕还是累了点。

和真实生活一样，结成夫妇的Sims男女也会有婚外情、离婚等变数，但本作中不会出现偷窥狂们期盼的激情画面，Maxis的制作者们声称只有成年Sims之间才能发生这种被隐称为“喔呼”的活动。“喔呼”活动也是要付出惨重代价的：为人父母之后的Sims可不轻松，照顾孩子比治理一个100万人口的非洲小国还更麻烦，不仅需要唱摇篮曲和陪玩，换尿布，洗澡，哄睡都要模拟父母亲力亲为，甚至还要教他们走路和说话，不过，与现实中的小宝宝一样，小小的Sims婴儿们也能带来无穷的惊喜，比如有时候他们会自己爬到卫生间里玩耍，作出一些你意想不到的好玩事情。Sims父母还能在高兴时将孩子抛到天空——落下时当然会稳稳接住。

除了亲人之外，一些不同家庭背景的人也能共住一个屋檐下，例如联谊会、退休者之家或单身汉宿舍等等。

人生有千姿百态



人生要经历生老病死的各个阶段

相信大多数玩家都会以自己为模本来创建Sims，但要让Sims从长相、体形到服饰都和自己完全一样，那恐怕需要一个比NASA资料中心还要更庞大的数据库，所以《模拟人生Ⅱ》无法满足所有玩家的需要，但它仍然提供了一条通向理想的路径：人物外形工具包。“模拟人生”系列的一大魅力就是由玩家真实再现自己的生活，而编辑工具将是对这个梦想的最完美补充。几周前《模拟人生Ⅱ》的官方网站已经开通了人物外形商店专区，玩家们可以在这里下载各种自己所需的人物角色外形，或是上传自己的得意之作。那些希望省点力气的玩家们可以来这里寻找自己最喜欢的造型，而坚持专业精神的朋友还是去好好研究一下官方发布的编辑工具吧。在网上还将有更多由爱好者们自制的模块为《模拟人生Ⅱ》锦上添花，从城镇、房屋到家庭和传奇故事，当然也少不了海量的家具和装饰材料。



有个玩Sims的朋友问我：“对于这个叫‘Sim’的小人来说，我究竟是在扮演他的上帝，还是在扮演他，或者说我根本就是他？”我把这个家伙打发到一个哲学教授那里去了。对于我来说，搞清楚这个概念真是毫无意义。我需要在《模拟人生Ⅱ》里为我的Sims选购一套漂亮的家具，这个问题才是至关重要的。■（文/yago）

■名称 Forgotten Realms: Demon Stone ■制作 Stormfront Studios ■上市 2004年11月
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

A-



提到D&D，RPG爱好者没有人不知道这三个字符后隐藏着的博大精深，而提到Stormfront Studios，可能很多骨灰级玩家都不知那是何方神圣。作为一个靠转包、代工维持经营的制作组，Stormfront Studios为不少动作游戏大作进行过开发工作。2002年，他们为EA公司独立开发了《魔戒：双塔奇兵》，这部令人热血沸腾的极品动作游戏创下了四百万份的销售成绩。2003年初，Atari公司将《龙与地下城》的小说作者塞尔瓦与Stormfront Studios组合在了一起，用D&D世界观与动作游戏表现形式打造一款ARPG——《被遗忘的国度：恶魔石》（Forgotten Realms: Demon Stone）。

文 / 坏老黑



名家执笔

塞尔瓦亲自创作了《被遗忘的国度：恶魔石》的剧本，故事发生在“龙与地下城”体系中设定最为完善的“被遗忘的国度”中，主线剧情主要在西边的费琅大陆上展开。大陆上两派恶魔势力常年处于交战状态，由于魔法的过度使用造成环境严重破坏，为防止世界被恶魔毁灭，一个由人族战士Rannek、巫师Illius和精灵族盗贼Zhai组成的小队奉命前往阻止这场冲突。

名家执笔的剧本自然不会只有“正义战胜邪恶”这一种套路，在故事前半段，你的任务是维护大陆的和平与安宁，而到了中间，峰回路转，三人组的目标突然变成如何找到并打破“恶魔石”，那里封印着巫女Ygorl、Slaad公爵与Sereka将军这三个大魔头。为什么要让妖魔逃脱禁锢？如此之大的转折后面，究竟隐藏着什么秘密，这大概要靠我们自己去游戏中发掘了。


冒险三人组：人族战士Rannek、巫师Illius和精灵族盗贼Zhai

非常有视觉魄力的超级大怪


大范围的攻击魔法横扫一片

好汉相帮

玩家可以控制冒险三人组中任意一名队员作战，其他两名队友在AI控制下协助玩家，他们的攻击倾向可以在五个等级中自由调整，你也可以在三名角色中自由切换操作对象。

与《博德之门》类似的是，我们可以在战斗中用“叫暂停”来补血、调整作战策略。利用一些AI控制功能，队友可以成为玩家得力的左膀右臂，例如强制停止队友的攻击，在自己三连击加重攻击后的硬直时间中呼叫队友继续打击，一举“连”死HP超高的敌人，或使用团队必杀技砍翻敌人。

肉搏攻击外，Rannek和Zhai还能使用弓箭杀伤敌人，Zhai射出的弓箭更为准确，Rannek的射速更快，弓箭数量是有限制的，如果弹药耗尽，Illius的魔法弹可以起到远程攻击的效果。另一个有趣的远程攻击道具是锁链，它是战士专用的武器，可以用它来将远处的小型敌人拉过来，还可以限制大型敌人的行动。



刀光剑影

从某种意义上来说，本作除了世界观设定以外，看不出一丝一毫的D&D影子：魔法、盔甲防护等级、技能、特技等D&D设定全部被推翻，取而代之的是爽快的肉搏战。探索画面会以斜45度俯视角予以呈现，进入战斗后，画面以平视角缩放到近距离，让你亲身体验刀光剑影的魅力。

游戏的打斗几乎完全套用了《魔戒：双塔奇兵》的设计，打斗分为轻攻击、重攻击和脚踢三种攻击方式，你还可以格挡，但考虑到这毕竟还是一个以RPG为主干的游戏，在面对等级相差悬殊的厉害角色时，你不可能用格挡来防御对手的普通攻击，在防御重攻击时武器会损坏。每个主角配备了超过150种武器，战斗中可以在随身携带的武器中任意切换。



看家本领

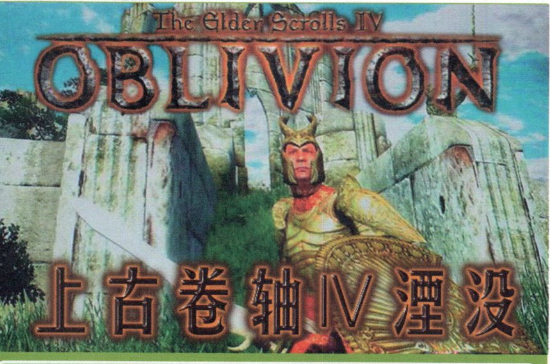
三种职业的队员各有看家本领：战士的特殊技能是用脚踢开路障，战斗中能用投技大范围的击倒敌人；盗贼处于敌人视野以外就会进入隐身状态，而游戏中的大型敌人无一例外的拥有极小的视野范围，这就意味着攻击力最弱的盗贼完全可以利用自己的隐身技能，完成蚂蚁吃大象的壮举，她在探险过程中还能到达常人无法进入的区域；巫师则能用魔法远距离解除机关。

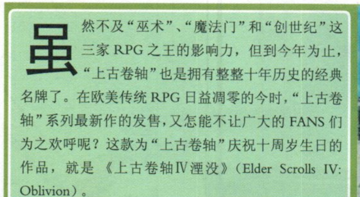
在战斗中获得的奖励分为两种：经验值与黄金，经验值用于在关卡结束后购买新的组合技、魔法，购得的新技巧依然要玩家通过按键组合才能施展——你买到的实际上只是一个按键顺序的提示。黄金则可以购买新的武器，或者对原有武器进行升级。而人物的升级是自动完成的，与经验值的积累无关。

万军中取BOSS头颅


剑光闪过，强敌授首

D&D背景，加上痛快的格斗，这个奇怪的组合究竟会让哪些玩家感兴趣？是“龙与地下城”的死忠，还是动作游戏的拥趸？但愿《被遗忘的国度：恶魔石》能让大家都感到满意。■





虽然不及"巫术"、"魔法门"和"创世纪"这三家RPG之王的影响力，但到今年为止，"上古卷轴"也是拥有整整十年历史的经典名牌了。在欧美传统RPG日益凋零的今时，"上古卷轴"系列最新作的发售，又怎能不让广大的FANS们为之欢呼呢？这款为"上古卷轴"庆祝十周岁生日的作品，就是《上古卷轴Ⅳ湮没》(Elder Scrolls IV: Oblivion)。



游戏中宛如油画的森林场景

卷轴：新RPG时代的降临？

开发商Bethesda高调公布了《湮没》的存在，并且豪气干云地宣称："新作将让玩家见识什么才是新一代的RPG，大家可以从现在起忘却过去的老旧RPG风格了！"真是很NB的口号啊，这款近期最让玩家瞩目的大作究竟有些什么过人之处，开发公司并不愿意透漏太多消息。但是业界的一些消息也足以让大家吃惊了，游戏已经在2年前就开始动手制作了，他们的保密措施可真严密啊。笔者在本文中将披露自官方网站上和业界传闻中搜集到的一些关于游戏的蛛丝马迹，来满足诸位的好奇心。

卷轴：从岛屿到大陆

《湮没》的舞台是一个巨大且复杂，充满着成千上万各种不同人物的3D世界，重要的是，你的冒险世界将不会如同前作一样局限于一些岛屿上，而是会有辽阔的大陆在等待着你。场景中不会是过去那样荒凉和简陋的环境，取而代之的会有诸如郁郁葱葱的原始森林等等复杂的各种地形。游戏继承过去的传统，即"上古卷轴"系列一贯的超强非线性游戏故事发展模式，试图将高自由度的优点发挥得淋漓尽致。游戏一如既往地提供了大量可自由选择的任务，即使玩家不断地勇于尝试，估计你也不大可能把这些任务全部完成。在你花了数百个小时完成主线任务的同时，你可能需要花多上几倍的时间来完成那些纷繁复杂的支线任务。

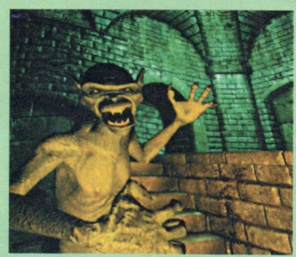
据传，《湮没》将采用著名的"虚幻3"引擎开发，同时运用技术领先的cutting-edge图形技术，打造出美轮美奂的漂亮画面，将会让玩家有超越目前DOOM3画面水准的感受。



这是一只直立行走的鳄鱼

卷轴：展开新的篇章

《上古卷轴Ⅲ晨风》的成功至今让人记忆犹新，而未来的《湮没》将会在哪些方面加以改进呢？从欧美各大RPG专业论坛上，可以看到许多猜测和估计，其中不乏真知灼见：



这位酷似"魔戒"中的咕噜

游戏将有着比过去更复杂的技能和属性系统，玩家所扮演的角色在升级转职上会有着更多的选择。

游戏画面将完全改变过去多为灰暗压抑和雾霭重重的格调，代之以鲜艳夺目和色彩明快的亮丽感觉。

战斗系统会以全新的面貌出现，不可能再沿用过去稍显简陋的掷骰子模式。战斗过程可能会将细节强化，不会再是过去那种草草收兵的小动作，映入你眼帘的将会是场面宏大、刺激血腥的激烈战况。

从公布的游戏画面，我们还可以看见，新的骑乘系统出现了，你所扮演的武士或巫师将不会辛辛苦苦地一味长征下去，冒险征程中会有良驹宝马等等坐骑供你使用。

有可能的话，厂商将会把前几作所出现的地区和岛屿以某种方式出现在新的游戏中，让喜欢怀旧的玩家有意外的惊喜。

还有一点几乎是肯定具有的！游戏将附赠了一个可以让玩家自己创造、加入到游戏中的任务、场景、人物和道具的编辑器。虽然这套工具并不是完全的mod制作工具，但它仍旧具有很强的能力。"上古卷轴"系列已经拥有数量很大的玩家，他们会为游戏制作大量可以下载的数据，所以你完全可以相信它能给游戏带来更多的乐趣。Bethesda还计划发售自己的游戏插件(plug-in)，所有这一切都使这款单人游戏有着与其它流行的多人网络游戏一样长久的生命力。



卷轴：为新一代主机而打造？

10月份的《Game Informer》杂志将独家披露这款大作的一手资讯，除了封面骑着高头大马的酷毙战士形象外，最让人震撼以及引发无限遐思的是"XBOX2、PLAYSTATION3、PC"字样，莫非……难道……《湮没》果真是为下一代家用机所开发的么？这真是让人既喜又忧的信息：喜者，游戏的质素肯定是超凡脱俗的；忧者，游戏的正式上市可能也将是颇遥远的事情了！■

B+

■名称 Imperial Glory ■制作 Eidos Interactive ■上市 2005年1月
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



IMPERIAL GLORY 帝国荣耀

作为曾经开发经典的战术策略游戏“盟军敢死队”(Commandos)系列的西班牙游戏制作小组Pyro Studios，长时间以来一直被广大玩家津津乐道，大家都在期待着他们能够推出更为精彩的作品。如今，Pyro Studios正在加紧从事一款全新战略游戏《帝国荣耀》(Imperial Glory，后文简称IG)的开发。在游戏方式上，该作与“全面战争”(Total War)系列颇为相似，它将回合制的战略模式与即时制的战术模式紧密地结合在一起。在战略模式下，整个战场就像是一张棋盘，战场上的部队则如同棋子，玩家可以充分发挥自己的宏观战略才能来排兵布阵；而在战术模式下，沙场上的作战单位则在玩家的巧妙指挥下冲锋陷阵，实时地与敌人进行着激烈的厮杀。

广阔的欧洲和北非战场

顾名思义，IG与帝国有着密不可分的关系。游戏以十九世纪的欧洲大战为背景，将当时五大帝国——英国、法国、俄国、普鲁士和奥匈帝国尽数囊括其中。从英国的草原到俄国的冰原，从奥匈帝国的山地到摩洛哥的沙漠，战火将燃遍整个欧洲大陆以及北非大部分地区。依据历史的真实情况，在游戏初始阶段，每个帝国都将具有特定的优势与不足。而随着时间的推移以及玩家对王国的建设和管理，帝国的实力将会逐步得到增强。另外，当玩家在争夺横跨欧洲和北非的51个不同地域和29个海上区域控制权的时候，除了战略战术的合理运用之外，政治、经济、外交和技术方面的发展也将是事关帝国兴衰的重要因素。


北非沙漠中的战斗　骑兵发动突袭

陆战海战 精彩不断

随着帝国的扩张，冲突自然不可避免。在游戏中，玩家可以控制着曾经活跃在那个时期历史舞台上的轻骑兵、枪骑兵和重骑兵等作战部队，与敌人作战。如同在大多数同类游戏中一样，部队是以军团形式统一接受命令，玩家无须考虑逐个指挥单一的士兵。此外，游戏中的环境和天气因素对战斗也会产生一定的影响。尤其是地形因素，如果玩家善于利用建筑物、树林和高地的优势，那么就能够在战斗中取得事半功倍的效果。

在十九世纪的欧洲大战中，海上战斗占有极其重要的份量，这在IG中也被真实地再现出来。当玩家控制着舰队在海上与敌人交火的时候，玩家既可以命令自己的舰船直接将敌人的船只击沉，也可以尝试登船肉搏，并最终将敌舰据为己有。

精美流畅的游戏画面

IG是一款全3D战略游戏，画面空间感的表现力再度得到加强。在游戏中，当部队获得一定经验值的时候，他们便可以组成柱形、楔形或其他特殊阵型。在玩家下达相应战斗指令后，他们可以迅速在战斗中变化合适的阵型。混乱的战斗场面借助出色的3D引擎得以流畅地再现，不会产生任何停滞的感觉。


战略地图如同一张棋盘，部队则像是棋子　英法两军发动正面冲突

由于战争的结果最终并不单纯取决于战斗的胜负，还要综合考虑政治、外交、贸易、资源管理以及技术研究等因素，因此对于厌倦了传统即时战略模式游戏的玩家来说，IG将是一款颇受青睐的作品。尽管目前还不能认定其具有“盟军”般开创性的意义，但是我们相信对于Pyro Studios来说，“提供难以置信的深度和细节，并同时保证游戏对所有玩家都容易上手”的制作目标应该能够达到。■(文/Oscar)


气势磅礴的海上战斗


普鲁士军队发动全面进攻





恶夜杀机 ObsCure

10年前，《生化危机》成为了PS上的首款百万大作，同时也成为了生存惊骇（Survival Horror）类型的代表之作，这些都应该归功于日本发达的恐怖影视业。这些年来，生存惊骇型的游戏规模不断壮大，但大都局限于家用游戏机上。法国开发商Hyrdravision从恐怖惊悚电视剧和电影中获取灵感，即将开发完成生存惊骇型的《恶夜杀机》（英文名1：Obscure为欧洲版，由Ubisoft发行；英文名2：Mortifilia为北美版，由Microids发行）。

五位学生与神秘的百年老校

Leafmore中学有着上百年的历史，学校里的建筑已经开始老化腐朽，图书馆的藏书也覆盖着厚厚的灰尘。令人惊奇的是，这所百年老校的校长居然是学校创办者之一，这位一百多岁高龄的校长绝对有资格成为地球上最年长的学校职员，而他身上也有着很多不为人所知的过去。游戏的主角是这所学校的五位学生，他们一直都是很要好的朋友，某天其中一位学生突然神秘失踪，于是剩余四人决定在下课后寻找他的下落。当然，这次寻找伙伴的行动绝对不是想象中那么简单，为什么校长如此年老？为什么这些学生还在如此破旧的学校读书？为什么会有怪物出现在学校里？神秘学校的惊人内幕将在几名学生的冒险中一幕幕揭开……



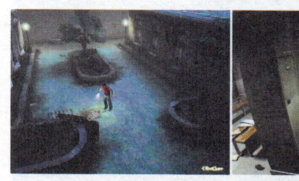
角色合作系统的运用

在游戏前期，四名学生并不知道学校里发生了什么，只是在分头寻找失踪的伙伴。为了配合剧情的需要，游戏采用了角色合作系统。在单人模式中，你控制的角色到达指定地点后会碰到其他同学，他们会加入到你的队伍当中，但你依然只能控制其中一位，其他则由电脑AI控制。你可以对他们下达指令，例如原地不动、帮忙战斗、查找线索等。当你的队伍有两名以上的成员后，你可以随意切换所控制的角色，每个角色都有不同的特点和能力，很多地方需要两名角色的互助，例如要爬上通风管道，女生则需要踩在男生的肩膀上才能上去。如果你控制的角色发生不幸后，电脑将控制的目标自动切换下一位成员，直到所有队员都死亡，游戏才宣告失败。

游戏的一大亮点就是加入了多人模式，这是同类PC游戏中前所未有的。先由一名玩家在多人模式中创建游戏，其他玩家可以通过联线随意加入或退出游戏，进入游戏可控制队伍中的一名成员，当玩家退出后，那名成员又将变回由电脑AI控制。由于游戏的角色所限，多人模式的人数也只限在5名以内。另外，无论是单人模式还是多人模式，五名学生安全逃脱和有同伴死亡的结局是不一样的。

"生化危机"复刻？

在游戏的学校中充满了造型恐怖的怪物，但他们却具有共同的弱点——害怕光线，因此手电筒将会是玩家手中最强大的武器，你可以将它与手枪组合在一起，有时候你还要揭开窗帘，让阳光来消灭怪物。《恶夜杀机》与《生化危机》非常相似，两者同样需要利用道具的合理使用来解除机关，你可以用棒球棍打碎玻璃，用镙丝刀打开排气口，用硫酸开锁等等。不同的是，由于《恶夜杀机》的事件发生在校园，因此可用的枪支并不会太多。



五名角色

Shannon ：Kenny的妹妹，具有治疗能力，可以治疗同伴的伤口。
Kenny ：一位篮球运动员，具有极快的奔跑速度和重拳击打能力。
Stanley ：Kenny最好的朋友，擅长开锁和破坏特定的门和窗子。
Ashley ：Kenny的女朋友，是跆拳道高手并擅长使用双截棍。
Josh ：能够快速寻找出重要物品，即使离开房间时忘记了某物品，他也会指示你。■（文/神之影）



A	■名称 Prince of Persia: Warrior Within	■制作 Ubisoft Montreal	■上市 2004年12月
	■类型 动作冒险〖AC/AD〗	■代理 未定	■版本 英文版



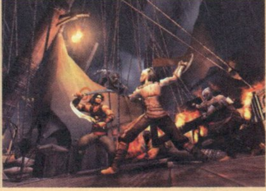
波斯王子:勇士之心

如果E3增加一个最佳工作室的奖项，估计今年的这个奖项会颁发给育碧的蒙特利尔工作室，查看一下育碧的待发售表，你会发现几款顶级大作都出自蒙特利尔工作室之手，包括了《波斯王子:勇士之心》(Prince of Persia: Warrior Within，后文简称PoP2)、《细胞分裂III混沌理论》(Splinter Cell: Chaos Theory)、《神秘岛IV：启示》(Myst IV: Revelation)，它们都是育碧在这两年的重头戏。自从《波斯王子》在全球卖出240万套后，大家一直期盼着新作的到来，随着E3三关试玩录象的公布和各网站的报道，我们获得了更多关于PoP2的细节。

命运的束缚

在前作中，王子打碎了时之砂漏，尽管后来他利用收集的砂子修复了时之沙漏，并让时光倒流，这看上去一切正常了，但王子已经改变了自己的命运，命中注定他应该死在苏丹的宫殿中，时间守护者Dahaka也因此而诞生，它的任务就是让一切重归原位，让王子死去。PoP2发生在前作的五年后，人们对王子使用时之砂和时之匕首感到相当生气，他们认为凡人不应该去干扰时间的流逝。王子受到人们的排斥，为了成为高超的剑术家而远走他乡，同时也在躲避Dahaka的追捕。但面对着无法战胜的Dahaka，他只能回到过去，赶在敌人之前将时之砂漏再次摧毁……

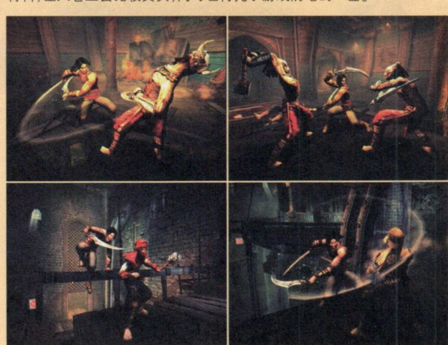




灵感来源于电影、历史和游戏

PoP2依然采用了原来的"Jade"引擎，从公布的截图来看，游戏风格明显比一代要阴暗，这恰好与王子压抑的心理相呼应。随着时间的流逝，王子的模样发生了很大的变化，沧桑的面孔、凌乱的头发、左臂的纹身使其不再是一位王子，他更像是一名独行的海盗，游戏艺术总监Mikael Labat对此的解释是，"造型的灵感来源于一些现代的海盗电影。王子不再出没于宫殿和洞窟之间，而是在更为黑暗的波斯船、墓船和巨大城堡等地方辗转，这些地方则受到了古代中东历史的启发"。

由于地点的改变，PoP2里出现了残忍的女杀手、庞大的装甲巨人、凶残的动物等敌人，制作组在设计这些人物时用了较多的暗皮革和暗金属材料，让人看上去比较真实，同时也衬托了游戏阴暗的一面。



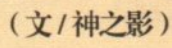
突出战斗部分

在一代中，游戏分为冒险、战斗、解谜三个部分，分别占了60%、30%、10%的比例。在PoP2中，游戏更突出战斗部分，大大增加了这部分的比例，相应减少的只是冒险部分，解谜部分则依然保留原来的10%。不过在很多时候，冒险和战斗这两部分是结合的，而不像以前那样明显分开进行。或许是训练的成果，王子的动作大幅度增加，可以跃过敌人从后面勒住敌人割断咽喉或当盾牌，可以沿着幕布从高处落下，也可以利用绳子在墙上跑动，甚至可以利用敌人的身体进行背二段跳。更重要的是，王子的动作能够与场景互动，蹬墙到半空中时能够挥动刀剑来劈砍敌人；也能利用桅杆进行360度旋转，并在一瞬间斩下周围敌人的首级。



在PoP2中，王子学会了二刀流，左手的时之匕首被其他武器所取代，这些武器可在战斗中从敌人身上夺得，左手的武器只是暂时性的，到了非战斗场景，必须将那把武器扔掉。游戏将会出现63种不同的武器，分为五种类型，每种类型都有一种特殊的攻击，而且武器在战斗过程中会受到损坏。虽然王子没有了时之匕首，但还拥有时间的能力，能够将时间放慢但自己却不会受到影响，玩家可以利用这个能力通过一些高难度的障碍。另外，为了更好地突出战斗部分，制作组为游戏增加了不少血腥效果，这也许是为提高销量而增加的一种设计。

值得一提的是，"波斯王子之父"Jordan Mechner并没有参加PoP2的研发工作，虽然他的缺席使游戏褪色不少，但绝不会影响游戏的顺利开发。目前，育碧已经将PoP2的发售日期锁定在今年的圣诞节。■

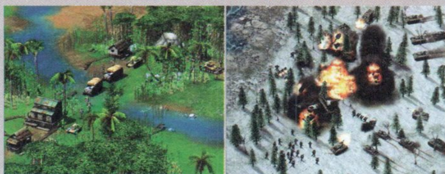


(文/神之影)



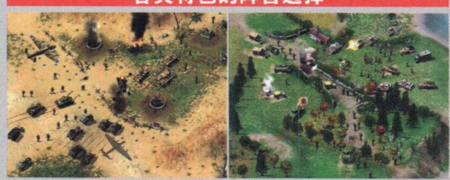
如果说最初Atari公司宣布将会以著名棋盘游戏"第二次世界大战"为基础来开发一款即时战略类游戏时，人们还对于如何在RTS中继承回合制棋盘游戏的精髓持怀疑态度的话，那么随着发售日期的日益临近，这款名为《轴心与同盟》(Axis & Allies:RTS，后文简称A&A)的作品已经凭借自身的优异表现彻底打消了人们的顾虑。

硝烟弥漫的二战舞台



A&A将舞台放在了第二次世界大战时期，游戏将涵盖二战的主要战役。与同类游戏相比，A&A将重心放在了战略方面，游戏中玩家所控制的并不仅仅是区区数十辆坦克那么简单，而是一支规模庞大的军队。作为全军的最高统帅，你应该清楚意识到自己所肩负的责任，当斯大林格勒保卫战等生死攸关的决战来临之时，你必须随时根据战况调整军队的作战方略和攻防重心，率领自己的队伍取得最终的胜利。

各具特色的阵营选择



在游戏中玩家可以从属于轴心国的德国与日本以及同盟国一方的美国、英国和前苏联这5个国家中进行选择，每个国家都会有4位将领供玩家选取，巴顿、艾森豪维尔、朱可夫、隆美尔等一代名将都位列其中，每位将领都会拥有3种专属的独特能力：例如"雷达"技能可以在短时间内纵览整个地图，了解对手的军队部署；而"闪电战"技能则能够极大提升德军坦克的速度和攻击力。每一位将领只有在拥有足够"经验点数"的情况下才能够使用这些特殊能力，而"经验点数"可以从战斗中获得。

日益完善的军团系统

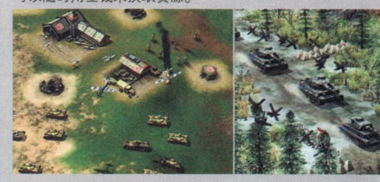
TimeGate工作室在游戏中保留了"可汗"系列中广受好评的军团系统，而经过数款作品的改进，这一系统正变得日渐完善。游戏中玩家将以"军团"的基础来控制军队，每个军团由5-9个单位组成，只有当一个军团中的所有单位都被摧毁后整个军团才会毁灭，因此如果军团里还有单位幸存的话，玩家可以设法将其撤回，通过补给线来补充军团的单位以继续投入战斗。尽管军工厂可以为你提供源源不断的兵力，但尽可能在战斗中保存自己的有生力量才是玩家的最佳选择，因为游戏中所有单位都可以通过战斗来提升等级，而一支经历过战火洗礼的队伍会具有更强的作战能力。

独具匠心的新颖设定

A&A采用了"战争灰雾"的设计，这意味游戏中玩家能够知晓整个地图的地形地貌，却无法了解对手的兵力部署。为了提升游戏的可玩性，制作者还在游戏中加入了"建筑移动"的功能，除了飞机场之外，游戏中的其它建筑都可以被转化为一支小型的商队移动到其他位置再重新组合还原，这一设定为游戏的战术运用带来了相当大的变化。当然在转化为商队移动时建筑的防御能力将会大大下降，你的对手有可能利用这一机会对其施以致命一击。

至关重要的资源系统

A&A中的资源共分为3种，这些资源将是自动产生的，玩家无需另花心思去采集提炼它们。游戏中最为关键的资源非金钱莫数，利用它玩家可以进行科技研究或是购买新的单位。尽管金钱可以通过建造补给站来获取，但游戏中最为有效的挣钱途径还是设法攻占尽可能多的城市。另外两种资源是弹药和油，一支庞大的军队必须要在这两方面拥有充足的储备才能够正常运作，两项资源都可以通过建造对应的建筑来获取，玩家也可以随时用金钱来换取资源。



特色鲜明的游戏模式

A&A提供了相当丰富的游戏模式，除"战役模式"外，"世界战争模式"则明显借鉴了棋盘类游戏的特性，选择这一模式时玩家将在大地图上同对手依次行动，一旦敌对双方在某个地点相遇时，就需要通过战斗来决定该区域的归属；A&A的多人模式也非常出色，游戏最多支持8位玩家通过局域网或是英特网展开对战。■(文/GoldFox)



C

■名称 The Political Machine ■制作 Stardock ■上市 2004年8月
■类型 桌面〖TAB〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

THE POLITICAL MACHINE
WAGE YOUR CAMPAIGN FOR THE PRESIDENCY

总统大选一团糟

2004年美国总统选举吸引了全世界的眼球，还要等11月2号才出炉的大选结果？不，你现在就可以操纵克里和小布什的总统之梦，虽然对比真实选举，游戏中表现的要粗糙点，但你体验到的将是把总统们恶搞一番的快乐！

作为玩家，你将受雇于民主党或共和党的竞选班子，成为智囊人员，辅佐竞选人在全国累死累活的跑上41个星期，以期能在选举日到来之前拉上足够多的选票。时间以星期为单位进行，不要以为光靠砸钱或个人魅力就能把事情搞顺，富有挑战性的是如何能让竞选人在有限时间里访问尽可能多的地方，你要精心计划安排，这样全国人民就会在电视里看到你的竞选人昨天还在北方的西雅图和农民握手，今天又来到最南面的佛罗里达半岛与退休老人谈心。

在竞选活动中，首先，竞选人要演讲，大肆鼓吹自己的政治纲领，还不要忘了诋毁对手，利用报纸、广播、电视开辟"第二战场"。当然，你还得提醒竞选人要见风使舵，像在宾西法尼亚和俄亥俄这样的蓝领工人州，就必须慎言进口商品问题；在佛罗里达州，则要大谈社会保障；遇到开放的加州人，话题就出不了环境和同性恋的圈子。当然，不管你们打扮的是如何道貌岸然，但谁都清楚，暗地里你们还使了不少卑鄙花招。游戏中每轮精力补充都会花费大量的政治资本，它们都用在收买私人侦探、诽谤者、行贿者等人的身上，这些人要干什么想必就不用多说了吧！

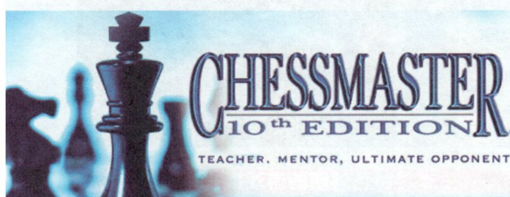
随着竞选白热化，未来的总统班底会遭遇不少随机事件，比如你会被邀请参加TV Show，面对摄像机回答从美军虐俘丑闻到对UFO看法这类考验人跳跃性思维的问题。电脑对手的智商让人感到迷惑，它能使几个非常狡猾的招数，巧妙应对你的挑战，但在选战策略上，却并不高明，例如在美国竞选地图上，东北部各州和佛州、德州、加州是重点中的重点，赢得上述州的选票，胜利也就唾手可得，但电脑对手认的死理使它不能区分主次。


红蓝对峙，看驴象谁是最后赢家

游戏主界面设计相当有趣，卡通化的政客形象似乎能让人改变对他们的恶感。这款游戏将一项几亿人参加的政治运动浓缩为一个半小时的休闲，而它的玩法又与传统的棋盘游戏非常相似，这无疑是盯上了两种人——棋盘游戏爱好者和身处草根阶层的野心家。■

（文/翁林景）

克林顿还想任三届？



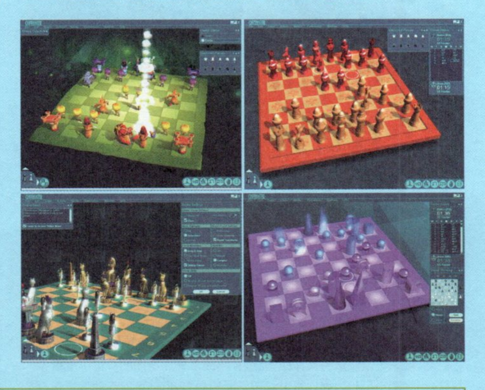
西洋棋大师第10版

历史上，能出到十代的游戏大作屈指可数，不过，有着17年历史，内容仅仅是国际象棋的《西洋棋大师》做到了。

国际象棋，又称为西洋棋，可以评为历史上最古老的棋类游戏之一，在国外热闹程度跟国内象棋一样高。虽然下棋的人水平有高有低，但无论你是初学者还是职业级别的选手，在《国际象棋大师》里都可以找到适合本人水平的AI来对战，棋弈引擎是著名的，由约翰·柯宁制作的"国王KING"引擎，从入门级到特级大师级，总共40个等级，不愁找不到对手。

比起前代，这次《西洋棋大师第10版》标志性的特征就是使用了DirectX 9特效，把一个普普通通的国际象棋做到这个份上，真是没话说了。其中拥有的4种超华丽的，类似Longhorn的选项界面，以及除了传统的2D版棋子外，还有多达35套3D棋盘套装等着你来选择。各种有趣的棋子令人爱不释手，渲染模型里面除了有标准的旗子，还包括各种首创的卡通渲染的怪物模型，野蛮的半兽人，金壁辉煌的古埃及法老，以及各种材质贴图，如玛瑙感，木质的，大理石质感的棋子套装。里面最夸张的就是还有一副各种螺丝钉组成的棋子套装！代表车马国王皇后的子都有。即使你是个大棋盲也该看看《国际象棋大师》，有实在太多棋子等你来玩赏了。

话说回来，一切都是建立在显卡之上的，推荐的标准是GeForce3/ATI 8500以上，再配上128兆内存才能实现所有效果。虽然这在今天各种3D游戏辈出的时代，高端品质要求的吓人配置也见多了，不过这毕竟只是一款国际象棋游戏而已，还是令人觉得非常的夸张！■（文/U.E）



C+

■名称 Chessmaster 10th Edition ■制作 育碧 ■上市 2004年8月
■类型 桌面〖TAB〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



在今年的E3大展上，Sunflower Studios曾向广大玩家展示了他们的最新作品《帕拉世界》(ParaWorld，后文简称PW)。在这款全3D即时战略游戏中，资源采集和设施建造等传统游戏模式被沿袭下来，并且加入了一些全新的游戏元素，比如恐龙部队的出现以及NPC的设定，使得自身的游戏性进一步得到了增强，颇受玩家瞩目。

帕拉世界

人与恐龙共生的世界

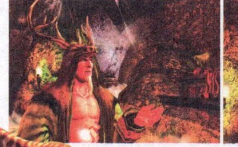
对于我们来说，恐龙是多少具有一些神秘感的，而PW则将我们带入了人与恐龙共生的世界。在游戏中，玩家可以选择扮演非洲部落、亚洲部落或者斯堪的那维亚部落，每个部落都有自己特殊的战斗技能、生产技能、建筑设施以及部队兵种。例如，斯堪的那维亚部落的水上部队非常强大，他们的维京战船和巨型海龟能够给其他部落的水面部队造成很大的伤害。除此之外，游戏还提供了三种不同类型的英雄可供玩家选择。这些英雄对于部落的发展起着决定性作用，不同类型的英雄能够为部落带来不同的增益，并且英雄自身也具有特殊技能，在战斗中可以发挥出极大的威力。比如，非洲部落的英雄仅使用简单的霰弹猎枪便能够猎杀一只恐龙。

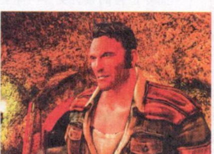
说到恐龙，游戏中的战斗并不是只发生在三个部落之间，同时也发生在人类与恐龙之间。在"帕拉世界"的大陆上，游荡着大约50多种未被驯服的恐龙，从温和的食草恐龙到凶猛的食肉恐龙，都会对玩家的部队造成不同程度的威胁。这些恐龙不断地从巢穴繁殖出来，四处活动，要想将它们彻底消灭，必须先摧毁恐龙的巢穴，然后逐个将它们杀死。不过，玩家也可以拥有恐龙部队，比如非洲部落便可以建造恐龙农场，生产恐龙部队，从侦察型的小恐龙到破坏型的大恐龙，也可算得上的兵种繁多，颇具实力了。



身怀绝技的NPC

PW最为突出的一个特点就是加入了NPC的设定，无论是在单人游戏中，还是在多人游戏中，NPC的出现都为游戏增加了极大的乐趣。只要玩家找到特定的NPC，并且让其加入到自己的阵营中，那么便会增强部队的战斗能力或者城市建筑能力。比如，在玩家将查尔斯·达尔文(Charles Darwin)招募到自己的帐下之后，他就会在生物进化论的基础上允许玩家生产全新的特殊部队，颇具威力。此外，有些部落酋长也会为玩家提供新的兵种或者在限定的时间内为玩家训练部队，大幅度提升玩家的战斗力。只不过在多人游戏中，玩家需要花费大量的金钱才能招募到特定的NPC，因此需要玩家具有一定的经济实力。

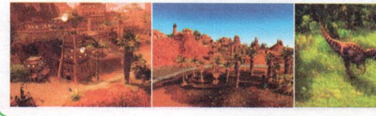




从不同的视角审视战场

PW的图像效果非常出色，所有作战单位和建筑设施都被描绘得极为细致，而且为了突出表现战场上的恢弘场面，Sunflow Studios还采用了不同的视角镜头，其中包括动作感极强的追逐镜头和自由度颇高的俯视角镜头等，通过逼真的3D效果让玩家全方位地感受战斗的火爆激烈。此外，游戏中还穿插了很多过场动画，使用同样的游戏引擎制作出来，不仅看起来非常生动，而且运行也非常流畅。

如今，PW正处于紧张的开发制作阶段。尽管它沿袭了即时战略游戏的传统模式，但是些许的创新也为此类游戏增加了一些新意。游戏预计将于2005年第一季度推出，对于喜爱即时战略游戏的玩家来说，PW值得期待。■(文/Oscar)



■名称 刀剑 Online 全面战争 ■制作 像素软件 ■上市 2004 年 9 月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 搜狐 ■版本 中文版

B

九月，《刀剑Online·全面战争》版即将全面上线，在这个版本中《刀剑Online》独创的有生帮会系统即将横空出世，完全刷新网络游戏帮会概念。这个帮会是充满生命力的会，会因为每一个帮会成员的努力而成长壮大，会因为帮众贡献减少而萧条凋亡。



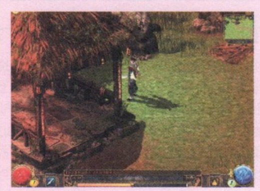
有生命力的帮会，升级养成

在《刀剑 Online》中，当你达到 15 级，并具有一定资金，就可以着手建立自己的帮会了。首先你需要获得建帮的信物，这个信物是一件道具——“战锤”，需要你进邪月台杀 BOSS 猪怪获取。一番辛苦战胜猪怪之后，你就可以带着“战锤”来到洛阳城外灵山寺的一个小屋中找到“灵山寺土地”，土地老儿将会非常热心的为你在灵山寺附近申请帮会。这样，你就可以拥有自己的帮会了。

在本帮的根据地，即帮会城市中，有属于自己帮会的长老、护法、小贩、驿站、NPC 居民。这些 NPC 居民将根据帮会的发展度而有数量变化，如被敌对帮会杀死将降低整个帮会实力。要保护你的组织，就要珍惜你身边的每一个同伴！

而守护兽的设置更令“有生帮会”的养成性得以体现，守护兽可喂养，还能够升级，成为帮会战争中的得力干将。守护兽数量与居民数量对应（类似《星际争霸》中的人口需求）。帮会守护兽会自动攻击曾攻击过他的玩家，同时，在帮会战期间，帮会守护兽会自动攻击敌对帮会成员，全场景锁敌。

不仅守护兽可以升级，整个帮会也是可以升级的。当帮会的各项数值达到一定程度，帮会可以升成教派。教派系统将包含建筑系统，成员可以通过生产采集技能，挖取材料来修建自己的教派，到时，类似于《星际争霸》的采集系统将出现在教派系统之中。教派不仅可以有自己的教址，还可以研发独门的阵法，来日的龙争虎斗不问可知了。



在帮会的成长中，体现帮会实力的数值——帮会发展度，也会随着帮会成员贡献的多少而不断变化，当发展度降低到一定数值时，帮会就会被系统解散掉。



有生命力的帮会，全赖有你

以往的网络游戏中，最忙最头疼的往往是帮主，有时候尽管帮主声嘶力竭的喊叫，可就是没有人执行命令，各顾各的聊天杀怪，好一盘散沙。在《刀剑 online》的帮会系统中，每个人选择加入帮会时都会极其慎重，而加入帮会后，又会为了帮会的建设竭尽全力，因为在这个系统中，每个帮会成员的利益无时无刻不和帮会的兴衰紧密联系。



帮会每天时刻承受来自未建帮玩家的冲击（偷袭等），还要面对同样规模的其它帮会可能的直接战争，其它帮会的发展会导致本帮会排名落后，因此本帮会必须追赶并超越上去……一旦一个帮会失去发展的活力，这个帮会必然被淘汰；而假如某个帮会一直都非常有活力的努力发展，这个帮会将变得非常强大。

当帮会强大起来，帮会居民的增多会使本帮内部繁荣，买东西更便宜。在帮会中，每一个成员可以将声望值贡献给帮会，换成贡献度。贡献度越大，你在这个帮会卖东西给 NPC 就越贵，你在 NPC 处买东西将越便宜。而成员一旦离开帮会，这些声望、贡献度等都将清零。值得一提的是，《刀剑 Online》的有生帮会系统发动的战争是唯一一个赚钱而不是烧钱的战争系统。战争胜利的一方可以获得失败方的财物，掠杀对方的 NPC 等，同时有生帮会系统还会提供给玩家更多帮会独有的任务。

帮会实力衡量是帮会财产（通过战争和帮会任务及帮众做任务获取）、帮会声望（通过战争和帮会任务及帮众做任务获取）以及人力（帮会人数）。

全面战争，真正的武林浩劫

在《刀剑 Online》中，每个帮会的成员最多可达 150 人，每个服务器最多允许建立 63 个帮会。每个帮会最多可拥有三个盟帮，战争开始时，所有结盟帮会都会卷入战斗。如果交战双方的盟帮都达到最大值的时候，8 个帮派的战争将使整个服务器卷入一场血雨腥风的武林浩劫之中！

《刀剑 Online》多变而有趣的帮会系统，跳脱出目前网络游戏市场僵化的思维模式，让每一个玩家都能找到属于自己的位置。无论是指挥若定的帮主，还是冲锋陷阵的战士，或者神机妙算的军师，每个人都将各展所长，纵横帮会，笑傲江湖！■



刀剑
ONLINE
刀剑－绝代双刀版
9月30日倾情奉献
新角色双刀客
弹奏系统
绿色成长武器
全面帮战
运营
搜狐
SOHU.com
开发
PIXEL
像素软件
PIXEL SOFTWARE
总经销
实卡
北京晶合时代软件技术有限公司
地址:北京市海淀区北四环西路58号理想国际大厦604-609(100080)
电话：010-82607889
http://www.jhpop.com www.cgame.cn
官方网站
bo.sohu.com

■名称 Magical Land ■制作 盛大网络 ■内测 2004年9月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 盛大网络 ■版本 中文版

B+



梦每个人心中都有一个梦，有成皇成相，有一统江湖，但对于大多数平凡人来说，他们的梦是追求一种纯真、安逸、幸福的国度，那么在这充满Q版卡通、神秘种族、绚丽技能以及猎奇探险的《梦幻国度》里，将提供你一个圆梦的舞台！

世纪录三部曲之三

在今年4月，盛大网络决定自主研发网游巨作《世纪录》三部曲之后，捷报频频。从代表“魔法”的《传奇世界》，到代表“文明”的《英雄年代》，直至如今最被玩家期待的代表“梦想”的《梦幻国度》的问世，我们看到了盛大在改变在尝试，从一个网络游戏运营公司，逐步转变成为网络游戏制作大户。而本次亮相的《梦幻国度》，其整体设计更加成熟，游戏里的Q版卡通角色一改前面两部作品的沉重之气，给人“御下重甲，如释重负”的感觉，因此也是备受玩家的关注。



作为一个2D卡通风格网络游戏，在总体画面上，《梦幻国度》给人一种扑面而来的清新与可爱感受，整个游戏在美术风格上是趋于唯美，画面以暖色调为主，在建筑和角色设计中，体现一种柔和的线条感和和谐的色彩感。毫不夸张的说，比之国外知名的卡通游戏也毫不逊色，在中国文化的表现力与用户的适应程度上，还更胜一筹。

在操作性上，《梦幻国度》尽量简化玩家对游戏的操作，将快捷键取消或转移到界面控制中，令玩家可以更快的用鼠标和较少的控制键来适应游戏。当你第一次进入《梦幻国度》，除了鲜活可爱的图象之外，相信游戏内置的音效和音乐给人的感觉也相当柔和圆润，符合卡通风格，给人温馨清脆柔美的感觉。

总体而言，无论是游戏风格，还是表现手法上，《梦幻国度》都力图给人以“唯美”的感觉，而整个游戏的氛围，也让身处其中的人有着梦幻般的感受。

充满梦想的故事背景

没有饥饿、战争，也没有绝对的主宰……传说中，神以自己的梦想为蓝本创造了这个世界，又将梦想植入了她亲手创造的每一个灵魂。人类是整个大陆的主宰者，然而传说中“梦灵”才是这个大陆上最聪明的生物。“梦灵”居住在大陆东南方的一个小岛上，只是没有人知道这个小岛的具体方位。只有一些海员宣称他们航海途中见过他们，但是没有人证实。

人类是一个热爱冒险的种族，他们天生便是“勇者”。对他们而言，无论目标是价值连城的宝藏、珍稀可爱的宠物兽、还是独步天下的兵器，克服重重险关，实现“勇者工会”所委托的每一个“梦想”都将是他们矢志不渝的追求。当然，为了保护这个梦幻世界的和平与宁静，摧毁“野心家”们的阴谋，从“黑暗工会”的城堡中解救出楚楚可怜的“梦灵”，也是身为“勇者”一分子不可推卸的责任。

梦灵是一个极为特殊的种族，他们与生俱来的非凡创造力使他们每个人都是能工巧匠。锻造技能星，制造器械是它们最为擅长的技能。但是柔弱的身体使他们不擅长战斗，他们的梦想是创造对这个世界有用的任何物品。



种族与职业

在《梦幻国度》中，玩家的发展方向可以多种多样。首先可以选择不同的种族，“人类”与“梦灵”两大种族在玩法上是截然不同的。喜欢战斗与冒险的朋友一定要选择“人类”哦。人类玩家在刚进入游戏时，只是一个平凡的少年，他们在冒险过程中会遇到不同的任务，通过完成这些任务，玩家会学习到不同的技能，而这些技能会决定每个玩家将来的发展方向。人类的终极目标，是成为传说中的“勇者”。

如果喜欢和平与创造的玩家，“梦灵”是你们最好的选择了。与“人类”相反，“梦灵”是一个善于制造，精于生活技能的种族。他们的主要能力是锻造技能星，进行装备合成，并且制造各种道具、器械等。随着锻造经验的不断积累，梦灵所能制造的器械也会越来越多，越发的熟练。



虽然“人类”与“梦灵”是两个截然不同的种族，但是如果想要更好的进行游戏，两者需要更好的合作哦。对于人类来说，修炼技能是很艰苦的事情，需要反复使用这项技能，而对于梦灵来说，锻炼技能星是他们最擅长的技能之一，他们可以帮助人类更快的修炼技能。而梦灵学习各种生活技能，需要多种原材料，而这些原材料在一些满是怪物的危险地图，如果单纯靠柔弱的不擅长战斗的“梦灵”自己去收集，实在是一件很困难的事情。这就需要其他人类玩家的帮助，人类玩家在打到怪物，收集宝藏的同时，也可以帮助“梦灵”采集他们所需的原材料。“人类”和“梦灵”实在是相辅相成，缺一不可的好搭档啊！

梦幻宠物 无所不能

作为一款卡通风格的角色扮演类网络游戏，宠物系统是游戏最大的特点。宠物俗称“宝宝”，是一款网络游戏不可或缺的组成部分，每个玩家都希望在畅游虚拟世界的同时，能有一个形影相随的朋友，但现实中的伙伴并不能时刻陪伴身边，为了填补这个空白，宠物概念就应运而生了。

做为盛大“世纪录”三部曲的压轴大作，《梦幻国度》从一开始就将宠物体系视为重点环节加以设计，为了让玩家和自己的宝宝共享如梦的乐趣，《梦幻国度》的宠物无论从内容、形式上都力求推陈出新。在游戏中，玩家不但可以拥有数十种不同的宠物宝宝，配以个性化的宠物饰品道具，以及无所不能的宠物技能……这一切都让《梦幻国度》的宠物宝宝们显的如此与众不同。

1、移动仓库。俗话说兵马未动，粮草先行。宠物可是你冒险途中最重要的伙伴，它们不辞辛苦，帮助玩家背负物品，并且这些宠物拥有很高的人工智能，玩家在战斗的同时，它们会帮你捡取周围有用的道具、物品。并且根据宠物的不同特性，包裹的大小也会不同 。

2、宠物广告牌。使用宠物广告牌功能，宠物行动过程中会随时头顶一块广告牌行动。并且宠物广告面板的样式还可以进行选择，不管是求爱，征友，招人，买卖，还是展示自我个性，让你无往不利。

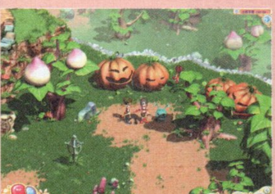
3、物品买卖。打怪练级正杀的兴起，突然发现药品没了补给不足，不得不长途跋涉再回城市购买，是不是很郁闷？冒险途中经常会捡了一堆装备，舍不得扔，又不想就此回城，怎么办？在一些游戏中还经常出现出钱雇人买药这种事情。现在，有了宠物，聪明的它们会帮你回城代购药品，还会帮你出售你不需要的道具。并且根据等级的升高，宠物们砍价的水平也会节节升高哦。

4、宠物劳动。想在梦幻国度中纵横，想获得梦寐以求的宝石、服装，没有钱是万万不行的，为了辛辛苦苦赚钱，只能自己挖矿、采蘑菇。既累还没有经验，怎么办？让聪明的宠物来帮你吧。你可以指挥到指定的场所进行蘑菇的采集，还有矿石的挖掘工作，这些蘑菇和矿石，既可以作为烹饪食品的原料，或者合成武器的原材料，另外也可卖钱成为你经济的来源哦。

5、宠物邮递员：梦幻国度的世界是如此的广阔，与朋友相隔两地，交流很不方便吧。有了宠物邮递员，从此，每日给爱人送玫瑰，为兄弟雪中送炭，不需要跋山涉水，完全由你最为忠实的宠物伙伴代劳。

6、宠物商人：即使是一件绝世神兵，想要卖个好价钱也不是容易的事哦。通常，玩家要卖出一件物品，需要在游戏中的玩家聚集地进行长时间的叫卖，吸引到买家，然后谈好价钱，进行交易才大功告成。现在有了无所不能的宠物宝宝，一切都不用这么麻烦了，设定好商品价格，将商品放心交给你的宠物宝宝，它会做个称职的售货员，等你冒险回来就等着收钱吧。

7、宠物烹饪：民以食为天。宠物能烧饭做菜哦，只要你收集到一定的原材料，宠物就能为你做出好吃的食品，与平常的商店里出售的干粮相比，宠物做的菜补充体力的效果更好。■





■名称 Phantasy Star Online: Blue Burst ■制作 SEGA ■内测 2004年8月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 朝华数字 ■版本 中文版

A-

梦幻之星在线：蓝色脉冲

文/卡兰迪



初会

熟悉“梦幻之星”系列世界观的朋友一定会对那个充满着未来气息、生存挑战与怪物猎人的世界背景非常喜爱，对他们而言，接受《梦幻之星在线》是毫无问题的。但对初见《梦幻之星在线》的玩家又会如何呢？

“梦幻之星”是SEGA公司的招牌RPG，是MD时代的力作，共有4代，其中第4代名气最大。与当时其他RPG不同的是，“梦幻之星” 的架构时间定在将来，而不是古代。所以，故事背景，人物造型，使用的武器，等等都具有浓郁的科幻风格。《梦幻之星在线》（Phantasy Star Online，后文简称PSO） 最先的平台是SEGA的TV游戏机DC，然后移植到PC上。SEGA停止发行自己的游戏机后，PSO又先后登陆于TV游戏机：NGC，XBOX。时下即将在国内推出的《梦幻之星在线：蓝色脉冲》（Phantasy Star Online：Blue Burst，后文简称PSOBB）则是PSO系列最新一作。

作品名称	发售日期	容量	发行版本
《梦幻之星 I》（Phantasy Star）	1987年12月20日	4M	MARK 3·MasterSystem
《梦幻之星 II》(Phantasy Star Ⅱ 还らざる时の终わりに)	1989年3月21日	6M	Mega Drive
《梦幻之星 III》（Phantasy Star III 时の继承者）	1990年4月21日	6M	Mega Drive
《梦幻之星外传》	1992年10月16日	2M	GAME GEAR
《梦幻之星 Adventure》	1993年3月13日	1M	GAME GEAR
《梦幻之星：千年的终结》（Phantasy Star 千年纪の终りに）	1993年12月17日	24M	Mega Drive

主体

1.PSO是款网络ARPG

在PSO之前，SEGA一直都是TV游戏和街机厂商，为了适应网络化需要，DC游戏机自带了Moden，可以上网浏览。为了开发与之对应的网络游戏，SEGA将旗下最著名RPG品牌“梦幻之星”制作成网络游戏，就是现在的PSO。游戏刚一推出就好评如潮，囊括了该年度许多游戏大奖。该游戏采用三维构架，画面精致华丽。为了满足不能上网的玩家的需要，该游戏有Offline模式，可以作为单机游戏来玩，但是很多要素是必须进行Online模式才有。作为网络游戏，PSO不再是款RPG，游戏上引入了动作游戏的诸多要素。

2.游戏里没有PK设定

正常情况下游戏里无法PK他人，只有在特定的对战模式中，可以进行交流性质的对抗，相互之间并不能从失败者那里取得任何好处。

3.游戏注重合作和交流

如果合作进行游戏，会比单人游戏要容易的多。而且游戏在设定上，也是希望玩家间能够进行必须的交流。

PSO里有SECTION ID的设定，每个角色根据所取的名称来决定自己的SECTION ID。每个SECTION ID容易取得的道具也不同，有些道具只有由特定的









SECTION ID才能取得。这就使得玩家间必须相互交换来取得自己所必须的高级道具。

PSO里有挑战（CH）模式的设定，在这个模式里，所有参加的玩家都是从最原始的状态开始，无论他的级别有多高。大家都从1级开始，道具和装备也是最初级的。而且，任何一个玩家死亡，整个队伍的游戏立刻结束。这就要求所有的参加者必须紧密配合，并不断相互协调战略战术。而通过全部的CH模式后，可以得到超级武器作为奖励，而这些武器是游戏中威力最大的。

4.人物设定上的亮点

游戏里的人物设定非常个性化，每个人都可以根据自己的爱好选择角色的发行，服饰，肤色，甚至身材等等。游戏里的特殊武器一般都有自己独特的外形，甚至还有自己独特的攻击方式。由于整个游戏的三维构架非常精美，使得游戏的画面非常出色。

5.节日中的特殊场景

如果正赶上节日，游戏里会出现特殊场景和音乐，并且会有特殊的任务。





细节

体验 PSOBB 的二十分钟，一股难以用语言描述的新鲜感让人不想停下。其中一个原由就是之前玩过的近乎一套模式的韩流网游太多，PSOBB 的未来化世界则让人倍感新鲜。

那畅快淋漓的重火力射击武器，爆炸的光影及震慑人的音效足以让早已厌倦冷兵器的玩家振奋一下了。每一次射击后角色瞬间的后仰动作更让人感受到强烈的后坐力，在此不得不佩服制作者的精细严谨，这与那些单凭数字冒起来表示攻击强弱的粗糙韩流游戏有着天壤之别！

光剑，或许是 PSOBB 中最热门的武器。喜欢“高达”系列的玩家更是对这种每台 Gundam 必备的近战主力武器情有独钟。而主角手中不断闪光、明暗交替的光剑更是让人爱不释手，帅气的挥展动作配上让人兴奋的剑光残影，若要教新手设计者如何从细节去增进操作感？恐怕这就是最好的典例了！

魔法？现在出品的游戏中，说自己魔法效果不绚丽的恐怕没有。但那些泡菜游戏究竟是怎样的绚丽呢？无非是横的竖的斜的、一大群不知名的变色多边形在角色周围胡乱飞舞。那就是所谓的绚丽？应该是对粗制滥造最巧妙的掩盖吧！

细节处见真功！PSOBB 新人类法师即便是使用最初级的火球魔法，从能量的集中到最后释放命中目标，整个过程中不论是角色周围特殊力量的分散到凝聚、发射中火焰的飞翔视觉感、命中后溅射的火花都无一遗漏！配上实际恰当、切合度极高的角色举手推射动作，制作者的功力与周全的考虑在此尽现。至于大规模的魔法则更不用说。







趣味

若想做一个拯救迷失少女、歼灭大恶 BOSS、寻回贵重宝物的英雄，PSOBB 丰富到夸张的任务足以让人大呼过瘾。抛开单调重复枯燥可恶的练级、让进入游戏的每一分钟都能为自己带来成就感吧。

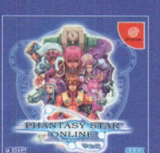
若你是不喜欢面对怪物，而一心想在游戏中交朋友的可爱善良玩家。开阔随意的运动场、聊天舞厅将是最爱。舒适的场景、柔和的灯光，千百种逗笑的表情符号让人尽情逗趣、耍可爱耍到家；数十种舞蹈动作让人在尽情挥洒的同时，更佩服设计者的巧妙构思与无尽灵感。

一篇短短的介绍无法概括 PSOBB 的全貌，“梦幻之星”系列 Fans 谈起 PSO 时兴奋的赞美也只能让人了解点滴，满天飞的泡菜游戏枪稿或许有可能淹没掉真正的金子。但面对 BSOBB 这样难得的佳作，不投入地去玩一次，是极为可惜的。■

“梦幻之星在线”全系列作品



梦幻之星在线
机种：DC　日期：2000.12.21





梦幻之星在线 Vol.2
机种：DC　日期：2001.6.7



梦幻之星在线
机种：PC　日期：2001.12.20



梦幻之星在线：前传 1+2
机种：NGC　日期：2002.9.12



梦幻之星在线：前传 1+2
机种：XBOX　日期：2003.1.16



梦幻之星在线：前传 1+2 加强版
机种：NGC　日期：2003.11.27

梦幻之星在线 Ⅲ 卡片革命
机种：NGC　日期：2003.11.27



梦幻之星在线：蓝色脉冲
机种：PC　日期：2004.7.15

“梦幻之星在线”历代所获奖项：

★第 6 届神户动画大奖：作品奖

★英国电影与电视艺术学院交互娱乐大奖：2001 年 BATFA 网络游戏奖

★2001 年 EDGE 杂志游戏奖：年度游戏大奖、技术成就奖

★2001 年澳大利亚电子技术“金女神”奖：年度游戏大奖、技术成就奖、“金女神”网络作品银奖

★第 5 届日本游戏大赛：年度游戏大奖、技术成就奖、大奖、优秀奖、优秀设计奖、最优秀 NewWare 奖

★第 6 届 AMD 2000 年娱乐内容奖：最佳程序设计奖

★第 6 届未来优秀游戏奖：未来优秀游戏奖

★第 2 届 DreamCast 大奖 2000 年：大奖、优秀奖

★2001 年电击王游戏软件大赏：作品奖

★世界科技博览奖：世界科技博览奖

★第 5 届日本文化厅媒体艺术节：审查委员会特别奖

■名称 华夏 Online ■制作 深圳网域 ■上市 2004 年四季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 深圳网域 ■版本 中文版

B⁻



华夏 Online》(后文简称《华夏》)是由深圳网域公司自主创作开发的一款全新的网络在线游戏，采用了优秀的 2D 引擎，绚丽的游戏画面和丰富的系统设定，能同时支持上万人同时在线。

细节质感



《华夏》在游戏背景的呈现上，以及对于植物和怪物的表现方式，是以最自然的原始风格来呈现整体的质感，从原野小草的摇曳，玩家跑动时衣角的摆动。此外，光影及魔法效果的表现，一直到 NPC 角色所呈现的肢体动作，无一不展现出本游戏对于视觉效果刻画所花之工。

视觉与速度

很多人都会担心《华夏》在强调视觉震撼效果的同时，在网络连接方面是否会出现严重技术问题？但这个疑问经过实际测试后便立刻一扫而空了。在《华夏》特殊的资料包压缩技术下，玩家就算是 56K 的频宽也能够在这神奇的游戏世界里畅行无阻。在过去，你可能会对当今众多的 3D 网游望而生畏，但现在这种疑虑大可不必了，《华夏》在保证网络速度的前提下同时满足了玩家的视觉享受。

回归远古“神话”

《华夏》是以中国古代神话传说和历史风貌为背景制作的大型在线游戏，同时参考《山海经》、《淮南子》等著作，生动地刻画了一个令人神往的远古玄幻世界。游戏基本遵循了正统角色扮演类游戏的特点，在中国古代神话传说的基础上构造了游戏背景和任务体系，通过与怪物和邪神的战斗冒险提升等级，并收集神话传说中的奇珍异宝。同时《华夏》不但集合了国内几款游戏的经典要素，并以更先进的 2D 实时成像引擎创造了细微的人物肢体动作、以及华丽的游戏背景表现。

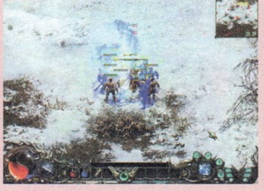


若您是一个热爱游戏的玩家，初次见到《华夏》时，必定会为其精美的画面所折服。在《华夏》的世界里，2D 的图像同样表现出了非常华丽的效果，再加上以中国古代经典著作所撰写的游戏内容更是出神入化地表现出了游戏华丽表象下的深邃内涵。这种内外兼修的成功融合，使得本款网游拥有相当的诱惑力。

华丽背后并非繁复

对于一般的玩家和新手来说，瞬间就上手的魔法系统，以及简易的快速键设定，都是吸引玩家迅速进入游戏世界的出色设定。华丽的角色装备展示，新奇的武器光影效果在《华夏》的世界里尤为突出。在人物的角色形象设定上，可分为头部，身体，脚部，左手，右手，披风，装饰等七项部位来表示，玩家装备了不同的武器和盔甲等，都会真实地以 2D 方式呈现在游戏中。当你站在《华夏》的城市中，就好象在观看一场规模盛大的化妆舞会。据称武器装备的组合种类在不同的搭配之下，会产生多种细腻的变化，这对于目前 2D 线上游戏的角色表现方式，可说是一个较大的突破。







低配置与高品质

如此声光内容兼备的网络游戏在对电脑配置的要求上，遽然跌破玩家和消费者的眼镜，各位只要配备赛扬 633 等级的计算机，128M 内存，便可以达到畅玩《华夏》的标准要求了。如此以极低的硬件标准，达到高品质的游戏画面和内容，就这方面来看，无疑是降低了许多玩家的入门门槛，更是证明了游戏背后拥有实力雄厚的开发团队。■



从神话时代伊琳与贝里的战争开始以来，受到这两位神保护的人类与噜啦种族也不断互相争斗。现在这世界上噜啦种族已经不存在了！噜啦种族为什么会突然消失？我们在找从未经历过冒险，并且拥有智能及勇气的人，使用召唤器前往希尔特的过去，调查所有事情的来源。如愿意接受建议的话，你将会前往冒险团刚创立的时期，卡蕾儿历5年，希尔特305年。由于这时代到处都是新冒险者，因此不会被外人瞩目。开始你的冒险生活吧，将消失的历史和历史中失踪的人们，以及被隐藏的事实与被歪曲的历史全部查清。





绝对"卡通"

以上的剧情就是《希望 Online》(Seal Online)的故事背景。这是一款风格特异的网游作品。先从画面表现上来看，游戏以明亮的色彩进行搭配，采用童话一般的全3D可爱风格，玩游戏时仿佛置身于梦境中的卡通世界，和谐、温暖中又带有一点羞涩。完全自由的视角，让玩家更自在的遨游在游戏世界中。

游戏中的每个主角全部以Q版两头身造型，且在3D模型的基础上采用了时下流行的动画渲染贴图效果，更强调了游戏的卡通风格。在角色动作方面依然强调了"可爱"的特性，甚至怪物们的出场也是以蹦蹦跳跳的方式登场，并在战斗中不停的向玩家贫上几句，惹人发笑。

城镇中音乐舒缓、柔和战斗场景中音乐节奏跳跃，不同的怪物NPC说着各自"吱吱喳喳"的语言。其特别之处是《希望 online》中的场景音乐可以根据玩家自己的喜好自己定义的，听着自己喜欢的歌曲去快乐地冒险。



"卡通"表皮之下

轻松搞笑的概念贯穿整个游戏，生动幽默的小动作和肢体语言，以及无厘头的招式演出让你一边玩一边捧腹大笑。此外游戏的系统设定更是别出心裁。

任务与声望：游戏中有数千个任务等待玩家的解决。有复杂的庞大任务，也有单纯的小差事可以选择；有独特的任务道具，也有巨额的任务经验和金钱报酬。游戏中数百个各具性格的NPC都可能与玩家互动交付任务。声望与人物等级无关，通过做任务得到提升，声望不够也会限制玩家接到新的任务。

连续技格斗系统：使用键盘的〖A〗、〖S〗、〖D〗键的不同组合，可使用不同的连续攻击技。攻击技随角色等级有繁多的变化模式，而更巨强大杀伤力的秘密连续技则要玩家们慢慢发掘。如同是游戏机上的动作游戏，让一成不变的打怪练功变得有趣迷人。

"Seal MSN"聊天系统：游戏中的MSN Messenger，让你自由自在与朋友交流。并且随时随地可开启聊天室，丰富的聊天功能及朋友搜寻功能，把聊天和游戏功能合而为一。

独一无二的钓鱼系统：钓鱼系统可允许玩家钓到不同的物品，越昂贵的鱼饵越有机会钓到昂贵的宝物。钓鱼系统在游戏中被塑造为一个迷你游戏，当对打怪感到疲惫时，不妨来试试钓鱼系统哦。





"路边摊"与宠物



玩家可通过路边摊系统贩卖道具赚取财富，不限职业，不限等级，人人都可以开设路边摊。在摆设路边摊的时候玩家形象会被"自动贩卖机"的形象替代，当画面拉近玩家进行交易时又会出现玩家的形象。

宠物刚刚装备上的时候，还是极为幼小的生命，它需要玩家的精心饲养才会成长。宠物在玩家身边时，会不断和玩家聊天，陪伴玩家渡过游戏中的每一天。幼年时期的宠物有四种，分别是种子、咕咕蛋、鸟蛋和天上之蛋。最终长成的宠物会增加玩家的攻防，并随着它的成长能力会不断增强。在宠物进化时需要很多的饲养道具，这些道具将决定宠物的最终形态，正确的饲养方式到现在还是一个谜，需要玩家去慢慢发掘。■

■名称 燃烧战车 ■制作 新浪 iGame ■上市 2004 年 10 月
■类型 网络回合策略〖MMOST〗 ■代理 新浪 iGame ■版本 中文版

B



想当年《疯狂坦克》风靡一时，各种战队风声水起，之后的很多模仿之作均未能有其一般的建树了。不过，现在又一款与坦克结缘的休闲小游戏《燃烧战车》即将在新浪 iGAME 平台面世，坦克迷们终于又有了新的地方聚会。下面就随着我的测评报告来感受一下《燃烧战车》的魅力吧！最关键的是这款游戏是免费的哦。

脱离键盘玩游戏

游戏从操作上还是承袭了以往休闲游戏的鼠标加空格及方向键。空格及方向键是对战车攻击及移动的基本控制，而战场道具的使用则可以通过快捷键或鼠标来完成。《燃烧战车》是可以完全脱离键盘操作的游戏，在这里只要在角度计内按住鼠标左键拖拽，就可以方便的调整发炮角度，战车的移动也完全可以按照现今的网游模式，用鼠标右键来完成。

《燃烧战车》作为回合制游戏给每位玩家的操作时间有限，所以在最短的时间内瞄准并发射是一名成功的战车手的必修课，手疾眼快也是必须的一点。在《燃烧战车》里，角度和风向、风力的精确计算将是主导整个比赛的重要元素之一，无法掌握风，就不能准确的袭杀你的敌人。

不弱的画面表现



由于《燃烧战车》本身使用了多层卷轴的效果，所以虽然《燃烧战车》是一个基于 2D 引擎的产品，但是从画面精细程度而言绝对不弱于任何一款 3D 的大型游戏。同时游戏中共有 13 个精美的场景可供玩家进行选择，不同的地图有独特的战术，如何发挥就看各位玩家的领悟了。再加上游戏中风、雪、雨各种天气的变化以及白天黑夜的交替，相信每一幅地副图都能构成一个优美的画面。

战车和武器

《燃烧战车》是以战车对抗的形式进行游戏的。游戏提供了 8 种不同类型的战车，不仅在各种环境下会有不同的性能，从战车本身而言也在三种不同攻击类型的武器的消耗与效果、行动能力、燃料能力、攻击防御能力上各有侧重，因此玩家可以经过一段时间的摸索选择更适合自己个人作战风格战车。全心培养一款战车，成为一个全能战车手，是向最高头衔努力的主要方式。战车属性共分为燃料、行动力、射击角度和力度。天气及白天、黑夜不仅仅是场景上的变化，也时刻影响着战局。首先气候对游戏中各种武器的效果有着相关的影响，而且游戏中的白天和黑夜更是影响着游戏中 8 种不同类型的战车作战能力的发挥。仅仅是以上几条还是不足以形容《燃烧战车》本身高度的可玩性。

道具系统





道具系统除在游戏前商店购买的各种道具以外，还有随机道具，作为游戏中的幸运物品来给予奖励。奖励方式有随机道具和随机金额的钱币。当然，只有奖励的游戏，是不合理的游戏，在随机道具系统里，还有炸弹这一种战车杀手。炸弹的出现，可以使战车受到不同程度的伤害，所以大家还是有选择的拿取道具为妙。

除了基本武器以外，《燃烧战车》还配备了独有的必杀技系统，想像自己的战车在对战时放出绚丽夺目的必杀，瞬间给予对手重创，想以劣势扭转战争局面将不再是梦。

团队对战系统

如果您觉得这就是《燃烧战车》的全部，那您就错了，重头戏往往是留在最后！《燃烧战车》最令人激赏的就是团队对战系统。在团队对战中不同的战车组合也能完成不同的效果。由于玩家必须在进入战场前选择购买相关的道具，因此负责不同的任务的战车也需要携带不同的道具。道具与机车的平衡产生了《燃烧战车》最重要的元素，团队作战。有消息说 iGame 将于近期组织相关的团队对抗赛。因此擅长休闲回合对战游戏的玩家可一定要努力联系哦。



总体印象《燃烧战车》这款游戏和《疯狂坦克》比较，游戏规则和游戏玩法都很相似。《燃烧战车》在《疯狂坦克》的基础上增加了更多的地图，加入了更多的元素。总的来说《燃烧战车》这款游戏算的上是回合制对战游戏中的上乘之作。■

说起《QQ堂》这个名字，可能有一些人知道，因为笔者小时候就曾经吃过一种叫做QQ糖的零食。不过这可不是一篇关于食品的回顾性文章，而是一款腾讯公司即将推出的休闲类网络游戏。



糖果也疯狂

《QQ堂》是一款仿《炸弹人》的休闲类网络游戏，可能炸弹过于暴力，炸死对手过于残忍，所以游戏中的炸弹变成了糖块，炸死对手变成了用糖球包裹对手，令其窒息昏迷，一场没有硝烟的战斗在糖果王国展开了。说到糖果王国，这个QQ糖的发源地，我想有必要给大家简单介绍一下。这是一个糖果的世界，人们终日生活在这种甜蜜之中，那里的一切都是糖果做的，糖果铺的街道，糖果做的路灯，糖果盖的房子，糖果建的宫殿。在糖果世界里，一切都是那么美好，树是甜的，水是甜的，连空气中都充满香甜的味道。人们把这个传说中的世界称之为：糖果王国……关于QQ糖的由来、使用方法、封魔圣战以及新一代糖果勇士的寻糖之路，游戏开始时也写了很大一篇，可惜笔者实在没耐心去看完这数千字的文章，倒是那些形态各异的角色一次次吸引了我的目光。

卡通角色一把抓

目前《QQ堂》已完成了10个角色的设定，小悟空、小倩、火影、春丽等都是大家耳熟能详的卡通名人，和他们并肩战斗真是有一种说不出的亲切感。不同的人物能力自然也各不相同，这不仅体现在人物的初始状态，当人物达到最强时也表现的很明显，比如火影作为一个忍者，他的速度就比小倩高出许多；而作为格斗界的老大姐，春丽的糖块威力绝对不容小觑。在原创人物中，最吸引人的就是菜包子，大大的包子脑袋，可爱的表情，一定会成为大家欢迎的对象。可惜作为隐藏角色，想见到他也不是件容易的事。

如果你简单的认为游戏只有10个角色，那你一定犯了和笔者一样的错误——粗心。当带着“变身”这个词汇第二次翻阅《QQ堂》资料的时候，我发现了游戏的又一大特色。

道具用不完

如果说“变身系统”是角色形象的横向拓展，那么“道具系统”就是角色形象的纵向延伸。除了游戏中的常规道具之外，《QQ堂》还设计了大量表现性的道具，让玩家可以在各个角落展现自己的个人风采。背景类道具，可以让你在角色选择界面拥有与众不同的场景；入场类道具，可以让你真正做到先声夺人，气势上压倒对方；糖果类道具，可以让你放出属于自己的QQ糖；饰物类道具，可以让角色的形象更具特色、更加个性化……试想背景为水帘洞，头带金箍的小悟空；头上冒着热气，背景是包子铺的菜包子；不再放大众化的QQ糖，而是放桃子形状的QQ糖、包子形状的QQ糖……这种种的设定是不是让你充满了期待？至少我已按捺不住心中的激动了。



变身圣战魅力无限

“变身系统”作为《QQ堂》一个特色系统，决不是简单的外形改变。随着对糖果研究的深入，科学家们发明了一种附着于人身的糖外衣，他可以令使用者的能力在短时间内得到大幅提升，从而进行一些特殊的工作，如伐木、播种、引流，设计的初衷是为了使人们的生活更加便利。可是事物的发展总不是个人所能控制的，很多新奇的发明出现了，幽灵糖衣、乌龟糖衣、飞鸟糖衣……不仅使用时间进行了延长，外形也越来越追求形似，除此之外，糖衣还有一个神奇的效果，就是可以中合QQ糖，让使用者不会被QQ糖产生的糖球困住。这项发明在著名的“封魔圣战”中得到了广泛使用。时至今日，这种被糖衣包裹的状态被称之为“变身”，玩家在接触变身道具之后会变化为一种特殊形态，同时具备新的能力。如疾风形态的高速能力、熊猫形态的踢炸弹能力、导弹兵形态的范围攻击能力，无形中就为游戏增添了十多种全新的角色。而且听说随着科学家的研究（制作人员的开发），还会有更多更奇特的变身道具出现，希望各位到时不会因为众多的角色形态而眼花。





不久之前，又有一些关于游戏模式上的特殊设定被泄漏出来，可惜了解的不甚详尽，只能留待下次再做介绍。

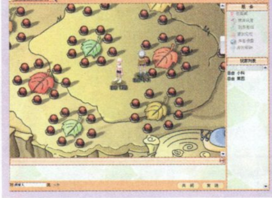
这几年网络游戏越来越多，很多都给人大致相同的感觉，好像一个模子里刻出来的，这在韩国游戏上尤为明显，也难怪韩国网游被称为泡菜。而作为一款国内人员自行研发的网络游戏，相信在游戏创意和开发进度上绝不会比这些泡菜类游戏差，至少从目前的游戏画面和游戏系统来说，我们已经可以把《QQ堂》定义为休闲类玩家不可不试的游戏，相信未来的《QQ堂》必定能为网络游戏带来一次糖的龙卷风。■

■名称 17LELE ■制作 17LELE ■上市 2004年10月
■类型 网络益智休闲〖MMOST〗 ■代理 一起乐乐 ■版本 中文版

B



现在的网络游戏市场充斥着两种迥然不同的游戏类别，休闲游戏与网络RPG游戏(MMORPG)，相对于前者，大型的RPG网游需要用户更深入的了解游戏的剧情、内涵，运用宏大的场景、精美的画质、繁多的玩点来留住用户群，然而也正是因为如此，将许多不想为一款游戏耗费大量时间与金钱的非铁杆玩家拒之门外。与RPG网游不同，休闲游戏简单、易上手的特性，为它赢得了更广泛的用户群，且用户群涵盖了各年龄层的玩家，这种在闲暇时分用以自娱的竞技类小游戏被越来越多的人所认可。休闲游戏和大型的MMORPG并不冲突，两者在市场上的定位不同，受众不同，在以往玩家的概念中休闲游戏只是对大型MMORPG的补充，但是现在需要指出的是两类游戏都是自成一体各有优势。2004年，中国大型网络游戏市场已经开始出现增长放缓的趋势，而休闲游戏，正在逐渐呈现出继网络RPG游戏之后的一个巨大市场潜力。





新派休闲游戏

以17LELE为代表的新派休闲游戏逐渐地进入了我们的视野，并且是免费的平台。纵观游戏市场，做为休闲游戏，免费已成为用户所认同的消费模式，盲目的收费，只会带来不可估计的恶果。在免费的基础上的刺激消费也逐渐被用户所接受，在一定时间内，将成为休闲游戏消费群体的主流意识。以目前的趋势来看休闲游戏将有可能是继3D、Q版网游后又一个值得开发商和运营商考虑的突破方向，也将在网络游戏市场占据自己的一席之地。



在这个平台中分为几大区域，在这些区域中，配备了各种各样的小游戏。玩家在这里可以同其他玩家一道进行各种有趣的休闲游戏。其代表作有完全原创的《虫虫总动员》、《蜘蛛侠》、《娃娃坦克》等休闲游戏，而最吸引玩家的要数“虫虫总动员”了，它画面十分清新，又融合了策略和战棋的元素在游戏中，可以说是独具匠心。这款游戏中所有的玩家都会操纵那只属于自己的小虫虫出现在同一个场景内，场景通常是一片巨大的树叶。玩家们在叶子上行走时会破坏叶面，叶子的面积也会逐渐减少。而游戏的目的就是在想办法保留自己在这个叶子上的空间外，将对手所在叶面掏空才能赢得胜利。由于采用了回合制进行游戏，使得玩家们可以充分开动自己的脑筋，灵活运用各种策略进行游戏。



国人引擎主打特色

和其它休闲游戏平台不同，17LELE不是以棋牌类游戏作为主打产品，而是凭借公司卓越的创造能力开发了大量非传统棋牌类游戏，可以说是新式的休闲，不但引擎是国人自己开发的而且连游戏的规则都自己制定，这就比从韩国引进的游戏更适合中国玩家的口味。最近韩国休闲游戏的开发者比较重视适合自己本民族特色的休闲游戏，而忽视了中国这个偌大的玩家群体，一起乐乐的出现正好填补了中国绝大多数玩家需求的空白。在这个平台中分为几大区域，在这些区域中，配备了各种各样的小游戏。目前大受欢迎的《娃娃坦克》是来源于FC上红极一时的《坦克大战》，相信这些熟悉的操作方法和游戏规则，可以让我们仿佛又回到了年少时那简单而快乐的日子。游戏打破了原有单机版双人作战的限制，实现了让大家在网络上共同作战，最大可以支持8人同时战斗，并且增加了大量道具场景等新要素，游戏性大幅提升，这也是经典老游戏网络化后获得成功的范例。这些与众不同的游戏正在不断吸引玩家参与到其中。

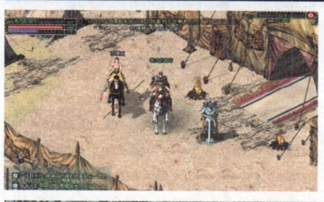
纵观游戏市场，休闲游戏平台正在飞速壮大和发展，当17LELE这个新派休闲游戏逐渐地进入了玩家的视野的同时，其非棋牌类休闲游戏方式也正在被大多数玩家所接受和喜爱。放眼未来17LELE必是同类平台中的生力军。■



封神榜
The First Myth
fs.kingsoft.com

金山封神榜封测直击

由金山烈火工作室，秘密开发了一年的网游《封神榜》，终于在最近浮出了水面。看着铺天盖地而来的各种游戏特色宣传，让人不禁一下子迷失在了《封神榜》这个3000年前的神话时代里。即时国战、城市自建、怪物牧场、跑商、运镖、彩票、变身、合成、炼化、马车观光、出海冒险，一个个新奇或熟悉的游戏系统让人好奇的同时又质疑，这个吸取了众家之长的游戏是照猫画虎还是去粗取精呢？随着《封神榜》内测的开始，我们终于有机会去深入了解这些熟悉而又陌生的游戏系统，此次，针对这款游戏的宣传重心——即时国战系统，网先队成员为此做了专门的评测，下面就是他们反馈回来的评测报告，同时我们也获得了一些烈火工作室的消息，希望了解这款游戏内涵的朋友们一起来看看吧。





城市建设系统



【官方资料】当玩家的帮会发展到一定规模，满足一定条件之后，就可以建立自己的城邦了。首先选择一块自己满意的地理位置，不同的地理位置能够带来不同的资源收益以及不同的攻防奖励，城址选好之后，就可以正式开始建立自己的城池了。在游戏里，玩家所建造的城市是有等级区分的，城市分为侯国、公国、王国、帝国四个等级。当城市中的资金、人口、建筑达到一定的要求，花费一定的升级费用，就可以进行城市升级。高级城市可以修建更多种类的建筑，容纳更多的城市人口，允许更多的人参加国战，发展更高级的科技，以加强攻防能力。城市升级还可以带来科技发展升级，这可以吸引更多其它的玩家加入到你的城市中来，支持城市建设，从而持续城市发展与升级，城市的科技发展通过科技树来表示。科技升级涉及到很多方面，例如：工匠升级，主要是建筑的升级，包括新建筑种类的建造，城墙等的生命值，防御值的提升等；铁匠升级，主要是攻城器械威力的提升；科技塔升级，相应的科技塔支持相应的建筑升级，比如箭塔科技物，重生塔等。



【玩家评论】这个系统让我第一反应想到了《魔剑》，找合适的地方种树，找NPC买房子，修城墙，花钱升级，用钱维护。又想起在《魔剑》里望着生命树成长的震撼，看着自己城市最终建立的感动，和城市最终陷落后的伤心与绝望。《封神榜》的城市系统还没有正式在游戏里看到，不过确实非常值得期待，在《万王之王》和《魔剑》之后，再也没有看到有玩家自己建设城市的游戏了，真的很想再重温那段岁月，坐在自己亲手建造的城市广场上，和最亲密的朋友一同畅想未来的辉煌岁月。非常值得期待。

【反对意见】城市建设确实是个好题材，不过以前的两款以建城为目的的游戏都没有取得最后的成功。城市建设太耗精力，让人不得不长期停留在游戏中为了养城市而赚钱。而城破之后的损失却不是谁都能承受得起的，弄不好最后就会导致玩家乘兴而来，败兴而归。



【小道消息】据烈火人员说，《封神榜》的城市建设和城市复兴，所需要的投入要比魔剑和万王小的多，为的就是在战败后能够迅速重建，更接近即时战略的玩法，不会让人一蹶不振。




即时国战系统

【官方资料】为了发动战争达到你的目标，玩家必须清楚下面的战争流程：

取得请战令——向 NPC 提出战争要求——宣战成功——战争准备——进入战场——战前准备——开始战争——抢占传送点——攻打城门和城墙——砍倒大旗——摧毁补给塔——战争结束

详细掌握战争的规则，才可能利用有限的法则，发挥无穷的智慧，只有这样才可以制定更高的战略战术，在战争中处于优势地位。与其它游戏的攻城战不同的是，金山《封神榜》即时国战系统创新的采用了双方互攻模式，战场可能在野外，也可能在城中，交战双方可以相互攻击对方的城市和建筑，补给塔的摧毁标志着战争的结束。



【玩家评论】如果要问我一个网游中最激动人心得是什么？我一定会毫不犹豫的说：国战。无论从早期的西方奇幻《龙族》中惨烈的厮杀，到侠骨柔情的《网金》中壮烈的总坛攻防；再到红透全国的《传奇》中血肉横飞的公会战，乃至如今领跑 3D 游戏的《A3》那尸横遍野的战争，国战系统永远是为玩家所津津乐道的。而与以往不同的是，《封神榜》 的国战，代表的荣誉将会让无数玩家为之疯狂。保卫自己的国土亦或是攻占他人的土地，你所面对的，将不再是那些陌生的地名与冷冰冰的 NPC，而是真真正正铭刻着玩家名字的属于玩家自己的城邦。



【反对意见】打国战太累了，今天打，明天打，为了一场战争准备几天甚至半个月，或者为了守卫自己的城市不得不天天上线撕杀，时间久了谁受的了。尤其是看着自己的城被别人攻陷，一腔心血尽付东流，魔剑以前的那种日子，我再也不想过了。



【小道消息】据烈火人员说，城市的建设场地是永远归属于该公会的，不会被对方夺走，而被攻陷也只损失钱和资源，城市能够很快重建，科技也不会丢失。而互攻也让自己不再是被动挨打，抓住机会随时可以反败为胜。战略才是游戏最大的乐趣，不想打的时候还可以高挂免战牌，只是需要小小的付出一点金钱。





怪物牧场系统

【官方资料】自己的城市已经初具规模啦！你会发现维护城市，扩张势力都需要坚实的经济后盾，跑商看起来已经有点杯水车薪啦，这时候，建立一个怪物牧场可是能创造无尽财富，壮大国家实力的好办法哦！不过，怪物牧场里的这些怪物可不是轻易就能得到的，要出海到传说中的三座仙岛，战胜神龙才可以获得。

在怪物牧场，玩家自己培养怪物，然后与之战斗并获得经验或装备。而且，怪物牧场除了对自己国家的人开放外，还可由城市对外经营，吸引别的玩家花钱进来打怪升级。借此大赚一笔。



【玩家评论】中国原始社会的圈养原来就是从养怪物开始的啊……，不过也确实，猪当年是野猪，马当年是野马，鸡当年也是野鸡。自己养怪物自己打，就不用再去和别人争场地整天打来打去了，关起门来练级打装备，就是一个爽字啊。

【反对意见】建了城的公会都开始自己养怪了，那些喜欢自己玩的人怎么办？不是不公平么？而且自己公会人多了怪物都不够分，不是挑起内部矛盾么？

【小道消息】据烈火人员说，怪物的种类和刷新速度是根据龙蛋的种类和数量来决定的，龙蛋越多，怪物的种类也越多，刷新速度越快；龙蛋等级越高，怪物的等级也越高，而且每天随机还可能有几小时的经验加倍哦。





跑商系统





【官方资料】马车是赚钱的基本工具，有了它，才可以在各地的货商之间进行商品贩卖而赚取利润。如何获得商贸马车？ 西岐、朝歌这两座大城市和三个新手村里都有商贸站，里面的货商会给你马车来贩货。当然，要交那么一点点租金。各地的货商卖的商品都不相同，购买这些商品，然后贩卖到其他的城市，通过商品的低买高卖来赚取利润。你会发现赚钱非常容易，不过，高效率的赚钱不止需要丰富的经验，还需要技巧。等到你真的做到了高效率的赚钱，你就会深刻体会到“财源滚滚”的涵义了。

【玩家评论】提起跑商，不由的想起数月前玩过的一款另类游戏《巨商》。《巨商》的概念很好，但是却没有想象中那么成功，中国的玩家可以几天几夜不眠不休的砍怪升级，却没有几个愿意每天不停的跑商。究其原因，或许要牵涉到“人性本恶”这个有趣的理论。尽管“金钱万能”已经深深烙印在每个玩家的心底，但是钱未必真能砸死人，成堆的金钱未必有较高的等级那么吸引人，做奸商赚钱的成就感也未必有砍人砍怪那样的赤裸裸的快感。由此证明，人性真是“本恶”。就我看来，跑商并不应该充当游戏的主线，这样只会让玩家在新鲜过后迅速感到枯燥无味，但是用做支线的话，却不失为一种另类的体验。在大多数玩家都在追求等级、经验的时候，跳身出是非的旋涡，潇潇洒洒的做我的商人，在某一天，以一方富豪的身份在众多贫困高手中间晃悠，享受着周围众人眼光中不时闪现的“$”，小小的虚荣心也就不由自主的高涨起来，这份另类的成就感，也不失为玩家所追求。更何况，跑商途中那靓丽的马车也着实吸引了不少眼球，更据官方消息，最快送达货物的，会被系统赋予一项荣誉称号以及其他的奖励，这样好康的事又怎能轻易放过呢？

【反对意见】从西岐到朝歌那么遥远，跑一趟下来最少半小时，还未必能够赚的到钱，跑商的人那么多，物价随时都在变化，利润却未必就真的很高，可能还不如打怪赚的钱多呢。这个系统听起来很吸引人，如果没做好的话，不是破坏游戏经济平衡，就是成为游戏的一个噱头。





【小道消息】据烈火人员说，只要掌握正确的方法，跑商一定比打怪更赚钱，只是多数的资金往往是掌握在少数人手里的，奴隶社会尤其如此。



运镖劫镖系统



【官方资料】在西岐和朝歌各有一个镖局，玩家可以在朝歌接镖运送到西岐。只要付给镖头一点押金，即可成为镖师开始自己的走镖生涯，成功押镖到达西岐分局的玩家即可获得高额的奖金。然而这段路途却不是那么平顺的，一路都会遇到前来劫镖的……玩家，没错，有运镖自然就能劫镖，玩家自己运自己劫，没有一定实力和高手保驾护航，多半就是镖丢人亡的下场。所以说出门靠朋友，走镖的九分靠面子，一分靠本事。

【玩家评论】：看到运镖这两个字，翻开了我心底的一份回忆。曾经沉迷于《网金》之中，运镖即是其中一个很大的原因。不同于跑商那样纯粹小老百姓的行当，运镖是真正江湖中人才有资格去做的。你需要依靠自己的武器，保护好珍贵的镖车，与途中的剪径小贼、江洋大盗甚至虎视眈眈的玩家厮杀，历经重重磨难，终于将镖车送到目的地，那种成就感又岂是小小商人能够体味的？刀头舔血的江湖生涯，不正是我们这些崇尚武侠的玩家所追求的？当然，这也是考量玩家实力的最好标准，毕竟镖师这一行，没有点真本事又怎能平安顺利的完成顾主的委托呢？因此送镖成功后所获得的报酬也是令普通商人眼红的---没有三两三，又岂能上梁山？多得点报酬也是情理之中。

【反对意见】镖车用跑的，玩家用飞的（传送），封神榜几个地图之间的走法都是唯一的，这样被人堵了路口就只有死路一条。花几万的押金走一条死路，早晚亏的血本无归。建议金山考虑开放到达目的地的不同走法，让其他玩家摸不到路线，才真正让运镖变的有趣味。

【小道消息】据烈火人员说，怎么老是据他们说，这还是小道消息么？随着后期地图的增多，路线也会越来越多，甚至可以借道他人的城市，让公会城市出租道路来赚钱。同时运镖还可多人同时押送，镖车的等级也可自行选择，越大的镖越多人抢，让这个系统变的更加乐趣十足。

游戏的其他设定相当体贴玩家，变身功能带来更多感官的刺激；合成炼化让玩家有机会铸造自己的极品；结婚系统令鸳鸯侠侣终成眷属；彩票出售使一夜暴富成为可能；声望评定让急公好义的玩家也能声名远播；观光马车带你饱览秀丽山水……总之，每当你觉得有些厌倦的时候，总会发掘到更多的精彩。或许，这就是《封神榜》的魅力所在：海纳百川，有容乃大。融合了这么多优秀游戏的精髓，又怎能不吸引玩家投身其中呢？■

“真”武侠网络游戏 | 墨香 VS 千年

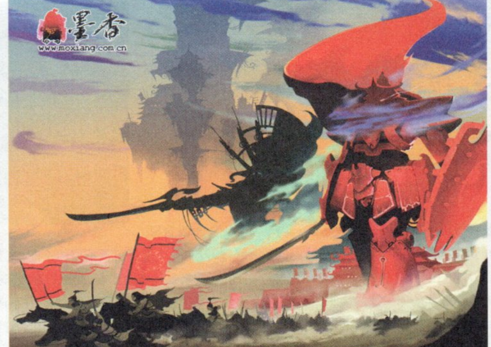
在《千年》和《墨香》里，只要你愿意，那么就可以成为无所不能的万能侠。不管刀剑，不管枪弓，只要拿到手上，都会绽发出光芒，那就是自由的武功修炼。



墨香

出品公司 eSofnet
国内发行 腾武数码科技
发行版本 中文/WinALL
游戏类型 网络角色扮演〖MMORPG〗
3D加速卡 支持
3D声效卡 支持
多人游戏 支持
控制方式 键盘、鼠标
出品日期 2004.10
官方网站 www.moxiang.com.cn
出品日期：2004.8
官方网站：www.doom3.com
最低配置 PIII 600MHz/128MB 内存，GeForce2MX，600MB 硬盘空间
推荐配置 PIII 1GHz/256MB 内存，GeForce2 或更高，1GB 硬盘空间





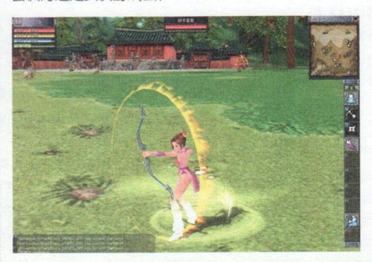






我的“真”武侠游戏定义

为什么要在文章标题上加上“真”字呢？很多读者看到标题后，在心中一定会有这样的疑问。真武侠网络游戏其实就是为了区分那些武侠题材比较固定，江湖背景有定向发展方向的武侠游戏。此类游戏的明显特征就是：固定的武器、固定的角色、固定的武功……甚至固定的性别。从少年时读过的金庸、古龙、梁羽生等一些前辈们的作品里就感受到武侠的定义，那是一个无拘无束，自由自在，天地之大任我游的快乐生活，一切都可以随心所欲，可以做劫富济贫的大盗，可以做无恶不作的魔头……十八般武艺样样精通是侠之大者的标志之一。可是，这些定向的武侠，把武侠游戏的框框缩小了许多。想做个白衣剑客就要事先选择用剑的角色，要做李逵那样的莽汉就得找使斧子的角色来玩，一切都那么固定化，看着满屏幕不同颜色的几个造型跑来跑去，看着两个一模一样的人抢怪，PK……你还会认为这是武侠游戏么？



我们的武侠，就如同人生，从出生后经过各种不同的经历，历练出不同性向的侠客，不管正邪，这就是武侠。这世界上只有男女，并没有谁生下来就有胡子，生下来就只会用刀不会用剑。所以，那些称不上是真正的武侠。

纵观网络游戏领域，称得上“真”武侠的只有两款——即将进行大陆测试的《墨香》和运营三年余的《千年》。

《墨香》、《千年》同为韩国的网络游戏，同样有性别之分的角色创建，同样可以随意修炼武功的游戏方式，唯一的区别只是在于 2D 与 3D 的视觉效果。毕竟一款是已经运营了三年的老牌网游，一款是根据著名武侠小说为蓝本改编的最新网游，但是吸引人的东西，却是相同的。

我爱《千年》，这样的激情让我从公测开始就坚持在这江湖里闯荡至今。然而，三年来，它的斑驳竟给我的心灵留下了深深的烙痕，这让我生出了再做选择的打算，何去何从的彷徨间，迄今为止第二款“真”武侠游戏诞生了。优秀的任务设定、强大的阵法系统、式神般的宠物、组队、庞大的地下迷宫、真实的古中国地域再现……这一切的一切，都是《千年》所欠缺的。当然，作为“真”武侠游戏而言，《墨香》与《千年》的相同之处尽皆精彩。

自由的武侠世界观

多种多样的武器及武功，这是真武侠游戏的最大亮点。其他一些打着武侠游戏旗号的游戏里，练刀的不能练剑招，练暗器的不能练枪招，可是在武侠的世界里，是没有这种限制的，不然岳不群还会为了一本《辟邪剑



谱》计较么？所以自由的修炼是作为一个武侠最基本的条件。

自由是快乐的，PK在真武侠游戏里也是自由的。《千年》和《墨香》都可以无限制PK，而且没有"红名"这一说。不同的是，《千年》里被PK后，只能找同门派或者是朋友们来帮忙报仇，而在《墨香》里，除了找同门和朋友外，还可以去衙门发布通缉广告，而有闲的玩家，则可以在衙门里领取通缉任务，来帮助发布者报仇，并取得一定的酬劳。这一切，都是NPC不干预的，也就是说，在杀了N多人，完成了百人斩之后，你还可以堂而皇之的来到街上跟朋友打闹，而不必担心因为有了通缉令，衙门里的捕快会来抓你，街上的交易NPC会因为你杀人而拒绝和你买卖。这，就是自由的武侠世界。

在《千年》和《墨香》里，只要你愿意，那么就可以成为无所不能的万能侠。不管刀剑，不管枪弓，只要拿到手上，都会绽发出光芒，那就是自由的武功修炼。得到武功秘籍后，不管是谁，都可以修炼，没有角色、职业的限制。这，就是自由的武侠世界。

求同存异 一较长短

作为一款新游戏，《墨香》有足够丰富的任务，虽然《千年》也有任务系统，但实在是太枯燥。玩过《千年》的朋友都知道，那狐狸洞任务就是机械的重复进出狐狸洞，并且保证有99次首先打倒死狼女，得到红玫瑰。我认为，游戏的耐玩性，要体现在任务的设定，而不是几十几百次的重复做同样的事情，就证明一款游戏多么耐玩。所以与其在《千年》的任务系统里忙于寻找外挂，不如在《墨香》中通过做不同的任务来了解游戏的背景故事，并得到奖励。任务系统是《千年》与《墨香》作为"真"武侠游戏的第一大区别。

第二大区别，打造系统。《千年》和《墨香》都各自拥有一套完整的装备、道具打造系统。不同的是，在《千年》里，制作道具是有限制的，那个限制叫做职业。这和其他网游里的职业不同，这只是制作物品能力的区分而已，可是，这样的设定，违背了武侠世界的自由性。重复的、机械的挖矿采药动作，在某个时期成为了《千年》中一道靓丽的风景。《墨香》中有个设定是《千年》玩家想也想不到的，在游戏的地面上，无法找到任何道具，一切道具来源，除了杀怪获得外，只有找NPC买。这让《墨香》不存在挖矿的设定，更放松了玩家，以便有更多的时间来体会游戏带来的乐趣。《墨香》里，没有几十成百的材料要求，所以也就没有日以继夜的"原料采集工作"，这一切都可以通过打怪练级的同时来完成。《墨香》的打造系统，是人人都可以学的。做药、做道具，这都是生活技





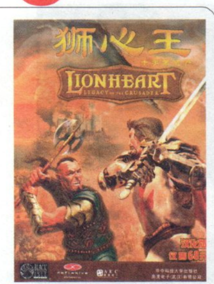
能，人出生后就要生活，既然要生活，自然少不了生活技能，摆摊、制药、打造……这些是最基本的生活技能。想做天下第一巧的话，在《墨香》里可不是梦哦，你不用开N多小号来锻炼不同的技能，这是区别于《千年》的第二处。

第三大区别，战斗方式。《千年》有武功相克这一说，而且相克的效果非常明显。招式的快慢、恢复的速度、闪躲……这些都可以用眼看出来。《墨香》也是一样，不同的武功不同的效果，妥善的运用以达到克制敌人的目的。但是战斗时，《千年》是不断的重复再重复着同样的动作，只要使用相同的武器，除了挥动频率以外，看不出什么不同来。《墨香》里则加入了连续技的设定，每种武器都有一套完整的连招，而且在连招中加入各种武功，可以形成新的连续技，速度和伤害完全由自己掌握，战斗的乐趣自然大无穷。在PK方面，《墨香》更是有多种设定，可以挑战模式的擂台PK，还可以用怒气激发江湖仇杀系统，多种多样的PK，让你一下爽翻。

第四大区别，轻功武功。人人都知，轻功是体现一个人武学造诣的重要因素，看身法就知彼方实力，在真武侠游戏里也是如此。《千年》的轻功修成者，可以直立着上身，飞行于道路之上，其景象颇为壮观。回想当年开着满级的无名步法，在地图上横晃时，竟也有种说不出的快乐感觉，但横晃者满街都是时，也感觉乏味，不管用什么样的步法，都是相同的动作，实在是让人毫无新鲜。转过头来再看《墨香》，同样几十种轻功，但是每门轻功的动作和速度都不相同，这才能体现武艺的精辟。古时常有人在看了对手的招式动作后惊呼："原来你是武当弟子！"其实在真实的江湖上，靠眼和耳，是能分辨出别人的武功门派的，而不是靠鼠标点击，讯息窗查看来辨认某某正在使用什么。《墨香》里的每种武功的招式、声音，都不相同，而且只凭眼耳是完全能了解对方的招式底细，所以这才是真正江湖的再现。

第五大区别，角色养成。《千年》里，使用同样武功、同样装备、同样年龄的两个人物PK的话，实力是不相上下的。而在《墨香》里，人物则很难出现那样的情况。因为《墨香》采用的依旧是传统的等级制修炼方法。人物在提升等级后，可以得到6个属性值的奖励点数。这样一来，同样是5级，修炼剑武功的人，将有很多种可能来修炼。也许有很多人认为《千年》的设定更完美，更趋于实际。那么我问你，都是使用华山剑法的林平之和令狐冲，会打到不相上下，难解难分么？

其他诸如阵法、式神（召唤兽），由于两款游戏毕竟诞生年代不同，所以不能做太多比较。那么就不一一进行对比了。不过通过以上的五点比较仍能看出，"真"武侠游戏只会越做越强，越出越好。■



狮心王:十字军遗产

出品公司:Black Isle
国内发行:奥美电子
发行版本:中文版 3CD / WinALL
游戏类型:角色扮演〖RP〗
3D加速卡:不支持
3D声效卡:不支持
多人游戏:不支持
控制方式:键盘、鼠标
出品日期:2004.9
官方网站:www.aomeisoft.com

最低配置:PIII700/128MB、8MB显存、8速光驱、
推荐配置:PIII1G/256MB

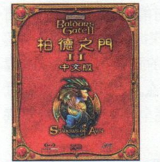
■名词解释:汉化和本地化

本文中多次提到"汉化"和"本地化"两个看起来含义相近的词,在此做一番解释。

从汉化到本地化,是游戏翻译在认识上的一个飞跃。仅仅实现了文字意思的翻译,而没有将原语言的风味展现出来,则只能算汉化,不能称之为本地化。在游戏的汉化中,更多的停留在"汉化"的阶段,而还没有实现"本地化"。"本地化"实际上是"汉化"的内在要求,单独提出来,仅仅是为了强调其重要性。不过"本地化"的提法,更具广泛性,同时可以包括国外对中文游戏的翻译。本文从对《狮心王》的简体中文版的分析入手,进而谈到国内游戏民间汉化的现状,以期引起大家对这个问题的关注。



■《异域镇魂曲》繁浩的汉化工作并没有换来相应的市场回报



■优秀的译作:《博德之门Ⅱ安姆的阴影》



■国内最遭人诟病的汉化游戏《上古卷轴Ⅱ晨风》

汉化的遗产|狮心王:十字军遗产 简体中文版

在游戏的本地化过程中,如何做好文化的传承,保持原有文化的韵味,是一个比准确的"汉化"更高的目标

第一部分:《狮心王》汉化评测报告

什么样的游戏才算得上一个好游戏,评判标准的主观性太强,一百个人甚至可能给出一百二十个答案;而一个作品本地化好坏的评判,相对就要容易得多——最直观、显著的标准是翻译质量的高低,包括文本和语音两方面。文本的翻译又包括菜单、说明文档、对话以及其他一切在原语种版中可见文字的部分;语音的翻译包括使用母语的重新配音以及给游戏中的CG配上字幕。文本部分的翻译相对要容易得多,一般来说,首先将文本(也就是对应游戏中可见的文字,这个过程一般需要借助导出工具)导出,然后将里面的外文翻译成母语即可,剩下的工作则是将译好的文本导入到原程序并进行调试。调试的内容主要有文字的大小和字体是否合乎美观,有没有出现显示错误(因为一个汉字占2个字节,所以对翻译后的处理上,控制码很容易出错)以及找出由于控制码错误而导致的BUG。

单从翻译的准确性来看,此番《狮心王》对人物、地名、物品等的翻译,总体来说是不错的,可见翻译者对类似的奇幻作品还是有相当的研究;美中不足的是某些术语的翻译有偏差,在个别的字词的运用上,尚有值得推敲之处,也有极个别的句子不甚通顺。值得提到的是,从翻译的风格来看,基本上属于"一句一译"。虽然表现出来的是中文字,但是行文较僵化,能明显感觉到英语的痕迹。也就是说,只是实现了文字的翻译,而在语言的翻译上做的并不是很好,没有采用中国人比较熟悉的语法结构和叙事方法。如果能用更生动的语言和国人熟悉的语法,我相信会有更加出色的表现。另外,游戏CG并没有配上中文字幕,对于那些英文不好的玩家来说,损失了一个了解游戏背景的绝好机会。希望后面的补丁能完善这一功能。

像《狮心王》这样的游戏,有很多中古英语甚至是其他语种的使用,如何翻译这样的文字,是一个难题。例如在《博德之门Ⅱ》里,就是采取使用文言文的方式来作为中古英语的译文,得到了不错的效果。《狮》作中,有些外来语没有译出,到底是let it be,还是译出来以括号加注,或者是用其他方式让玩家知道这个地方原来的风貌,这也是一个"本地化"的问题。

对于文字部分的翻译,我觉得,《狮》作还没有达到"本地化"的要求,只是停留在"汉化"的层面。

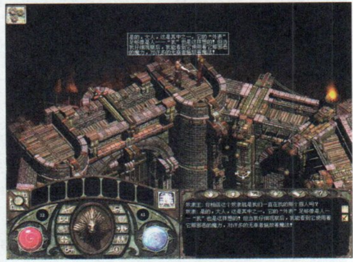
在文字美观的处理上,一个很明显的问题是,标点的使用上中文标点和英文标点混用。游戏中,尤其是介绍性的文字里,一句话里常常夹杂着个别英文标点。不知道是为了避免控制码错误还是工作疏忽,总之这个情况看起来总不是那么舒服。不过,汉化游戏在美观上的"重要硬伤"不在于是不是有英文标点,而是是否存在"因为汉字双字节的问题而使得屏显的字体有错误或者超出显示边界"的问题。在这一点上,可以说《狮》的汉化小组做得非常到位。在游戏中我们未发现有字体的错误,更没有超出边界的显示。要知道在原版的《狮》中,人物对话的屏幕显示是在一个白色的方框中,而以往这种情况下,中文版很难避免不出现"文字溢出",但是这次《狮》的中文版做到了,这让我们从一个侧面认识到,汉化小组也是想尽量奉献出高质量的作品。有点可惜的是,如果字体和行距能再大些,会使玩家观看的时候更加轻松(保护视力也是很重要的^_^)。

第二部分:汉化导致的BUG

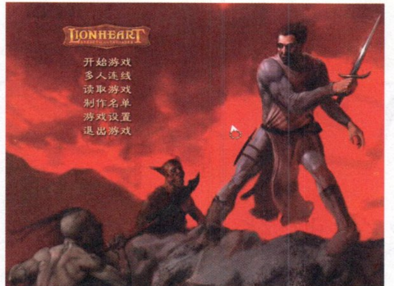
如果从上述方面来看,此次《狮》的汉化应该算是比较不错的,可故事远不止如此。

《狮》的中文版发布后,在很短时间内就有大量反映游戏BUG的文字见诸各大论坛,笔者在有限的论坛搜集了一下,发现的较大BUG总数超过十条。我们还记得这款游戏大概就是一年前的这个时候发布的,随后的12月就是黑岛之大限,这款被誉为"黑岛遗作"的游戏由于开发之未完成,自面世之日就遭到玩家的一片责难。现在好容易有了中文版,居然有了这么多的BUG,让广大玩家如何受得了?而且大家反映的问题,在英文版里几乎是不存在的,因此基本上可以认为是汉化导致了如此众多的BUG。

汉化过程和游戏过程的分离是可能,也是必然的。因为从技术上说,汉化不需要以游戏为前提,直接翻译文本要比先"玩游戏"有效率(当然,一个负责的汉化人员最好对游戏有一定了解,即,起码通关一次)。"玩游戏"本身是检验汉化成果的最好途径,一个好的汉化作品,汉化期间更多的时间不是用来翻译文本,而是后期的调



《狮心王》中文版的汉化效果



《狮心王》中文版主菜单

试，就是在翻译完成后的重新"玩游戏"。从大量的BUG反映来看，这次的汉化工作又显得不是很成功——因为字体的错误尚可忍受，而BUG很可能导致游戏无法进行。在怡采科技代理的《神界》中文版发售之时，就曾出现过在98系统下不能保存游戏的重大BUG，对于RPG玩家来说简直就是灾难。虽然怡采很快找到了原因并编写了补丁，但是损失已经是无法挽回。

第三部分：关于民间汉化的一点感想

不过我想我们应该庆幸，因为我们还算幸运，至少有人来做完了这件事，让我们看到了一个"看上去很美"的《狮心王》中文版。随着国内单机游戏市场的进一步萎缩，我想今后更多欧美游戏的汉化要通过民间的渠道来进行了。

到现在为止，更早面世的《冰风谷Ⅱ》的民间汉化依然没有完成。相比之下，《冰Ⅱ》的受关注程度远远高于《狮》，为什么现实依然如此？论坛上有关于《冰Ⅱ》汉化的帖子，下面总是会有很多人留名："好游戏，关注ing"、"期待ing"……难道除了"期待"和"关注"我们就不能做点别的？《冰Ⅱ》的对话文档，很早就被提取出来。据笔者所知，实际上的进度很早就已经超过了50%，现在似乎停滞下来，原因不明。台湾的"狼组"也传出过进行《冰Ⅱ》汉化的消息，现在也无声又无息了。

谈到《冰Ⅱ》，只是因为它太具有典型性。其实这样的事例何止发生在《冰Ⅱ》，还有许许多多的好游戏，没有实现本地化。懂外文的玩家可以得到原汁原味的享受，不懂的或者通过别人的攻略，或者干脆只有等待，等待中文版的出炉——孰不知这一等，很可能就是永不再来。譬如《奥秘》、《巫术》系列，等等。还有一些，则是因为汉化的质量太差，导致基本上无法游戏，譬如《上古卷轴：晨风》。笔者是一向主张尽可能使用英文版的，倒不是因为英文多么好，而是非如此不能体会到游戏的"汁味"，这恐怕也是对国内汉化质量的不信任而生的悲哀吧。不过我们谁都不会忘记那些优秀的译作：《异域镇魂曲》、《异尘余生Ⅱ》、《博德之门Ⅱ安姆的阴影》……唯一的缺憾，是大部分的优秀作品实际上是由台湾的玩家和公司来完成的，真正属于大陆的还太少。

在大陆，现在依然活跃在汉化舞台的组织已经不多了，游侠和宽宽是现存中较有实力和影响的。不过或浓或淡的商业色彩，使得在产品的选择上更多的偏向于主流的游戏，而对其他游戏的关注程度显得相对不足——一枝独放不是春啊。当然，这个和负责汉化的同志们的时间安排也有密切的关系，毕竟人员是有限的，而一天也只有24小时。在谈到电脑游戏民间汉化的现状时，xiezhenggang说："有能力做事的人未必有时间，有时间的人又需要老手们指导点拨，因此论坛之类的网络社区意义非常大。"实际的情况正是如此：同好们因为某一类游戏，以某个或几个论坛为依托，有组织、或是自发的进行某些翻译工作，然后交由指定的人员进行后期调试。这样的结果是，翻译的质量一般很高，但是效率也比较低下，不适合商业化经营，只是爱好者们的娱乐。相比之下，小说和模拟器ROM的汉化则有更广泛的群众基础。我们的前辈，在汉化事业上也曾经取得过骄人的战绩，可是谁能来接过他们手中的枪，将我们的民间汉化事业发扬光大，现在的情势尚不明朗。大概人们把这事想象得太复杂了，或者没有认识到自己的能力究竟有多大，

当然，这里谈到的游戏汉化，主要还是指翻译工作。翻译相对于后期调试操作的门槛要低很多，有一定外语水平的人在学习掌握必要的翻译方法后，都可以尝试。但是想做好翻译工作，也不是一件轻松容易的事。任何语言都是人类习得行为方式的总和。语言是文化的主要组成部分，但它同时又是文化的载体，文化的差异，构成了翻译的主要障碍。从语言的角度，翻译是语言机制的转换；而站在文化的立场，翻译又是文化交流的桥梁。因而翻译的过程不仅仅是不同语言形式的变换，更是一个多文化的交流，是一种创造性的劳动。实际上，译者在跟更多的时候扮演了一个"cultural translator"（文明传播者）的角色。在游戏的本地化过程中，如何做好文化的传承，保持原有文化的韵味，是一个比准确的"汉化"更高的目标。■

（文/子非鱼，网友老谢、豆子和苍蝇对此文亦有贡献）

掌握世界

手机上再现的30款经典游戏大作

在上个世纪的整整二、三十年的时间里，从街机、红白机到PC、PS2，在中国玩家们的记忆中，游戏历史的大河平稳的流淌了很多年……不过，在21世纪初的中国，我们有幸见证了网络游戏一夜之间奇迹般崛起的神话。可是，这个神话并非故事的高潮，它也许只是整个游戏时代传奇最初的篇章。

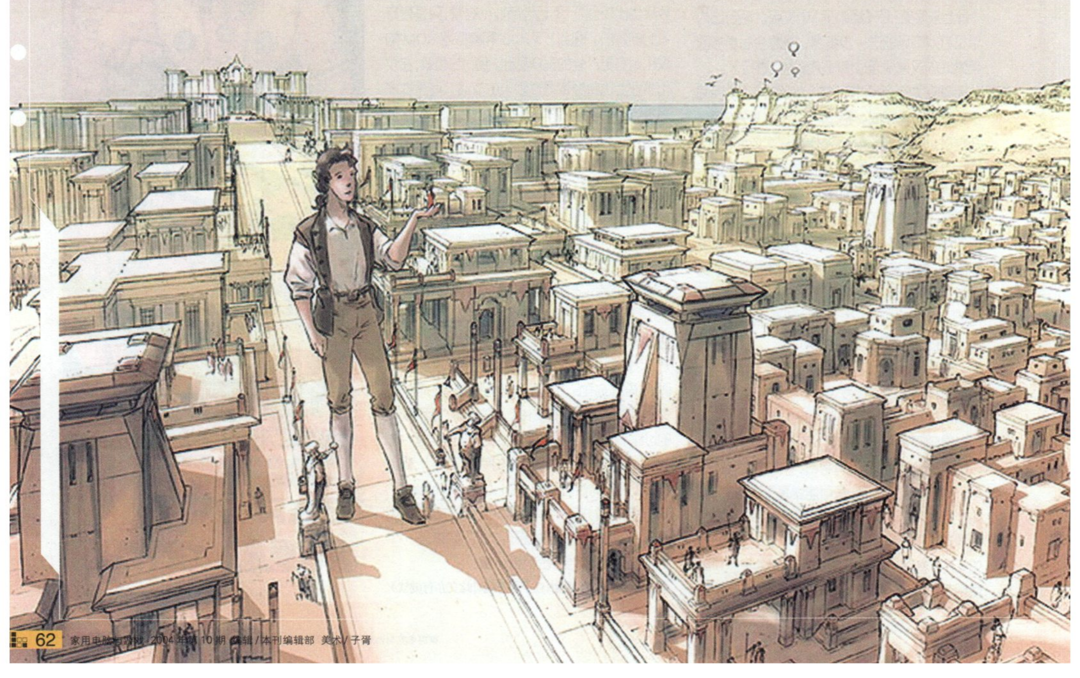
在8700万的中国网民中，有2000万网络游戏的玩家。

那么在数以亿计的中国手机用户中，又会有多少手机游戏的玩家？

最终幻想、勇者斗恶龙、魂斗罗、仙剑奇侠传、文明……看到所有这些熟悉的名字被加上"Mobile"的后缀，我们有理由相信，手机游戏是一个正在我们掌中悄悄诞生的伟大帝国。

在到达利立浦特帝国的首都密尔敦多时，格列佛不敢相信自己的眼睛，在他的面前，出现了一座巨大的城市，不，确切的说，是一座微缩了的巨大城市。它就像是伦敦或者罗马的袖珍型号，那些本该是宏伟和壮丽的宫殿、教堂和尖塔，现在就如同一堆精巧的模型那样在他的脚下铺开。格列佛小心翼翼的绕开那些看起来用小手指就能碰坏的拱门和桥梁，他感觉自己正行走在一个无比奇妙的玩具王国里。

正如格列佛所看到的那样，当伟大的东西被缩小的时候，它们会显得格外的精致和可爱，所以，当我们拿到那些声名显赫的游戏大作的微缩版本时，又怎能不爱不释手呢？让我们将它们轻轻的拿起来，放到我们掌中的手机里……



 编辑/本刊编辑部 美术/子胥

波斯王子 Prince of Persia

制作：Gameloft / 类型：动作







手机版波斯王子：时之砂

“波斯王子”的全面回归自然也少不了在手机这样的大众平台上露面。相对 Ubi 在其他专业游戏平台的大制作，手机版本同样算得上制作精良，著名手机游戏制作公司 Gameloft 被授权打造同名手机作品。

手机版《波斯王子·时之砂》沿用了之前其他平台作品的故事背景，一样是王子自己留下的烂摊子，一样让人迷惑的印度公主，一样恐怖的沙化敌人……唯一不同的恐怕就是简朴的 2D 画面了。当然如果我们拿手机版与 GBA 版相比的话，Gameloft 在画面表现上似乎更胜一筹。对于便捷的游戏方式，谁又会过分地考究画面质量呢，重要的在于手机版《时之砂》的乐趣表现也完全把握了系列的精髓。王子要发挥自己的聪明才智和敏捷的身手来面对城堡中重重机关的挑战，同时各式各样的敌人也是层出不穷，灵巧的战斗技巧也是必不可少。有时王子还可以找到些特殊装备来获得新的技能。唯一遗憾的是，游戏时间较短，3 大场景、6 个关卡就完成了整个故事。如果说有什么能吸引玩家重复体验这一段较短的冒险故事的话，那也就是一些隐藏装备和关卡任务了。



PC 平台上 3D 化了的《波斯王子：时之砂》

博德之门 Baldur's Gate

制作：Sorrent / 类型：角色扮演

很难想象，一个喜欢欧美“龙与地下城”（D&D）类型游戏的玩家会不熟悉《博德之门》（Baldur's Gate）这款游戏，这就像一个中文武侠 RPG 爱好者不会不知道《仙剑奇侠传》一样。《博德之门》系列堪称 PC 游戏中对于 D&D 的“遗忘国度”世界刻画得最为出色的作品。虽然之后《博德之门》在 PS2 和 Xbox 等游戏主机上推出了改为动作游戏的《博德之门 II 暗黑同盟》，但因“博德”系列在玩家心中那强调宏大剧情的欧美风格 RPG 印象过于深刻，“动作版”反倒没有引起较大反响。



手机版《博德之门》目前只有这样一幅图片，却更是让人期待

尽管目前手机版《博德之门》仅仅有一张图片出现在我们面前，但是这款将在今年秋天上市的手机游戏绝对是纯正 D&D 玩家不可错过的重头戏！手机版将会秉承 PC 版的 RPG 风格，玩家可以自由创建人类、精灵、半精灵和半兽人等种族的角色，并可以在游戏中学会多达 20 种的技能。



PC 版《博德之门 II》是一个充满迷幻风格的剑与魔法的世界

彩虹六号 Rainbow Six

制作：Gameloft / 类型：策略



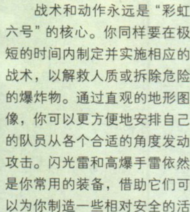


手机版彩虹六号

“彩虹六号”系列在国外享有极高的知名度，从 PC 版众多的系列作品，再到由 Gameloft 制作的多款手机游戏都证明了这一点。与传统 PC 版主视角战术射击类型不同的是，手机版“彩虹六号”则更象是类似“盟军”的纯战术游戏。

Gameloft 推出的系列手机版“彩虹六号”以著名军事题材作家 Tom Clancy 的小说为蓝本，反恐行动是游戏经久不衰的主题：相信这一主题在当今更是别有时代意义。本作与 PC 版本同名，特别行动队将在全球四个地点执行反恐任务，这其中有飘雪的瑞士村庄，委内瑞拉的商业码头等等。







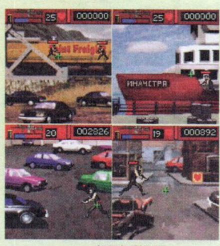
手机版彩虹六号

战术和动作永远是“彩虹六号”的核心。你同样要在极短的时间内制定并实施相应的战术，以解救人质或拆除危险的爆炸物。通过直观的地形图像，你可以更方便地安排自己的队员从各个合适的角度发动攻击。闪光雷和高爆手雷依然是你常用的装备，借助它们可以为你制造一些相对安全的活动空间，同时赢得战斗的主动。

惩罚者 The Punisher

制作：Amplified Games / 类型：动作

也许，不是每一位中国玩家都知道“惩罚者”弗兰克（Frank Castle）之父加斯·艾尼斯（Garth Ennis）这位美国著名卡通画家。但提起那个 Capcom 出品的街机清版动作游戏《惩罚者》，我想没有玩家比我知道得少——那个穿着胸前印有骷髅图案、叼着烟斗的肌肉男，和他“以暴制暴”的反恐哲学，至今仍深深印在许多老玩家的心中。



惩罚者手机版

可能是弗兰克的另类英雄形象在人们心中太深刻了，以至于在卡通原著和街机版游戏大红大紫的若干年之后，同名宽幅电影（2004 年夏季上映）、PC/PS2/Xbox 平台同名游戏（预计 2005 年初上市）以及同名手机平台游戏都可谓人气十足。

从目前得到的消息来看，将由 THQ 发行的手机版《惩罚者》是一款 3D 画面的动作游戏。游戏画面效果堪称手机游戏的极致，上手难度略高——不过这并不会影响弗兰克的粉丝们想要在手机上再次和他并肩作战的冲动——The Punisher is back to your phone!



Capcom 的街机版《惩罚者》是最让玩家们怀念的



www.ktonline.com.cn
開天
LATEINOS
公測
专业PK地图
官方判定胜负
史上超炫
全3D网络战争
《开天》公测之际，奥美联合飞利浦
共同推出百万显亮寻宝大行动，价值一百万的
飞利浦系列产品将在5个月内天天奉上玩《开天》打怪物，
谁都可以赢大奖！请密切关注官方网站。
百万大奖 觅显亮
LightFrame™
数字显亮
另：同期推出《开天》手机游戏，带给你绝对另类体验！
移动用户发送KT到18188080 联通用户发送KT到98988080
就可进入《开天》手机世界，内有最劲爆的《开天》网游攻略，
迷幻项坠、豪华版零点行动也许就是你的喽！ 当月免费！ 快快快!!!
奥美电子旗下产品：《开天》网游、星际争霸、暗黑破坏神系列、反恐系列、魔兽系列。
AEC 荣誉出品
Vansoft
PHILIPS
怡采科技 ECHOICE
奥美网络科技（上海）有限公司 地址：上海市漕宝路401号9楼
邮编：200233 电话：021-54489966 传真：021-54970886
奥美八周年巨献


www.ktonline.com.cn
開天
LATEINOS
公測
由你领衔主演
神魔生死抉择
史上超炫全3D网络战争
《开天》公测之际，奥美联合飞利浦
共同推出百万显亮寻宝大行动，价值一百万的
飞利浦系列产品将在5个月内天天奉上 玩《开天》打怪物，
谁都可以赢大奖！请密切关注官方网站。
百万大奖
觅显亮
LightFrame™
数字显亮
另：同期推出《开天》手机游戏，带给你绝对另类体验！
移动用户发送KT到18188080 联通用户发送KT到98988080
就可进入《开天》手机世界，内有最劲爆的《开天》网游攻略。
迷幻项坠、豪华版零点行动也许就是你的喽！ 当月免费！ 快快快!!!
奥美电子旗下产品:《开天》网游、星际争霸、暗黑破坏神系列、反恐系列、魔兽系列。
AEC 荣誉出品
Vansoft
PHILIPS
怡采科技 ECHOICE
奥美网络科技（上海）有限公司 地址：上海市漕宝路401号9楼
邮编：200233 电话：021-54489966 传真：021-54970886
奥美 八周年 巨献

大富翁

RICH MAN

制作:大宇 / 类型:桌面

在中国,《大富翁》可谓是最具全民性的电脑游戏,简单的操作和玩法让最菜的游戏白痴也能轻松上手。它的手机版本自然也会受到最广泛的欢迎了!


大富翁环岛之旅

《大富翁环岛之旅》是完全移植PC版的手机大富翁,画面风格看起来很像大富翁的成名作——《大富翁Ⅱ》,不过改成了45度俯视视角~真是先进呀(汗……)虽然游戏玩法与PC版完全一致,但由于是手机版本,所以地图比较小,只包括台湾省(所以叫"环岛之旅"),不过地图上的内容也很丰富,除了大楼、商业设施以外,还包括省内各项名胜。阿土伯、孙小美等人气人物也有出场哦!

大富翁抢钱一族


海K阿土伯

《大富翁》里的接钱小游戏大家都很爱玩吧!笔者尤其喜欢看着沙隆巴斯抱着油桶跑来跑去的样子……《大富翁抢钱一族》把这个小游戏发扬光大,做成了单行本!天上掉下来的不仅仅是各种面值金币和炸弹了,还有闹钟、拖鞋、吸尘器等等匪夷所思的玩意,好好接住它们,这些可是获取高分的法宝~

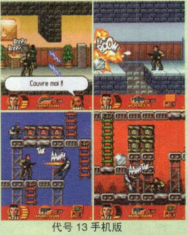
至于另一款"大富翁"手机游戏《海K阿土伯》就比较的无厘头了……出场人物是钱夫人和阿土伯,他们之间展开互相投掷道具的大战,玩家可以选择其中之一来参战,总之是抓起什么扔什么,直到将对手击倒。真是暴力啊……唯一不明白的是为什么这个游戏叫《海K阿土伯》而不是《海K钱夫人》。

代号XⅢ

XIII

制作:Gameloft / 类型:动作

改编自同名漫画作品的PC版《代号XⅢ》凭借其特别的卡通渲染表现方式赢得了世界的认同。如果说主视角射击类的PC版《代号XⅢ》标志着另类,那么现在的手机版《代号XⅢ》又让该作品回归到了传统的游戏乐趣。横版过关的模式让我们很容易又想到了FC时代的《魂斗罗》,只是在图像的细腻程度上有了更大的加强,同时PC版中标志性的漫画式声音表现也被移植到了手机上,爆炸时的"BOOM!",敲击键盘的"BEEP!",敌人中弹时的惨叫"AAHH!"等等都能从画面上直观地看到,尊重原著的精神再次得到了充分体现。



代号13手机版

手机版与PC版拥有相同的故事主题,失意的XⅢ同样要面对一个充满阴谋、秘密和谎言的世界。游戏中你要穿过7个风格各异的游戏场景,从最初醒来的沙滩,到联邦银行,从FBI总部,再到重重设防的联邦监狱,在那里完成一个个复杂的任务。为了洗刷冤屈,追查真相,你要操纵XⅢ侵入FBI电脑系统,窃取机密情报,解救知晓内幕的要犯……当然在所有的行动当中还少不了危险的敌人和强大的BOSS,合理使用你的霰弹枪,乌兹冲锋枪和M4吧。


PC上的《代号13》采用了动画渲染技术

大航海时代

制作:光荣 / 类型:策略角色扮演


Mobile大航海时代

为了显示向手机游戏领域进军的决心,光荣一口气把它的三个招牌大作系列:"三国志"、"大航海时代"和"信长之野望"统统都"Mobile"了,其中《Mobile大航海时代》是笔者见过的画面最接近PC版游戏的一款。

这款游戏内容以"大航海时代"的一代为蓝本,主角是年轻的莱昂·法雷尔(后来成了葡萄牙海军大臣,也是二代主角约翰·法雷尔的老爸)为了复兴家业,开始了雄心勃勃的海上冒险,为了争取最高的爵位——公爵而奋斗,还能与公主结婚,抱得美人归。相比我们最熟悉的经典——《大航海时代Ⅱ》,一代的故事比较单调,可选人物也只有一个,当然不是那么过瘾,不过,可以让大家欣慰的是,虽然是一代的情节,但画面则非常接近于二代,尤其是海洋航行画面,简直就是一个完美的微缩。

目前,这款游戏只支持日本手机运营商NTT DOCOMO的iAppli手机,不过,据传,为了拓展市场,光荣下一步将推出《Mobile大航海时代》的其他手机平台版本,中国玩家也有机会在自己的爱机上再度扬帆七海哦~


大航海时代

合金弹头

Metal Slug Mobile

制作:SNK / 类型:动作


合金弹头手机版

作为SNK的经典名作,《合金弹头》在街机上先后推出了5个版本,这5个版本都是以一个国家为背景的,玩家将面对连续关卡的挑战,完成各种高难度的任务。现在SNK又推出了手机版《合金弹头》,玩家可以随时随地享受枪林弹雨的乐趣了。

相比街机作品,手机版在画面表现上同样细腻,与火爆的街机效果相比也相去无几。只是限于手机的机能,游戏运行速度偏慢,尤其是在场景切换时有缓慢的现象,幸好在闯关过程中还没有过分的停滞,不会影响玩家在密集的子弹中穿梭。作为街机游戏最大的特色,丰富的武器和战斗交通工具也被完全移植到手机版中,相信喜爱《合金弹头》系列的玩家一定会大呼过瘾了。

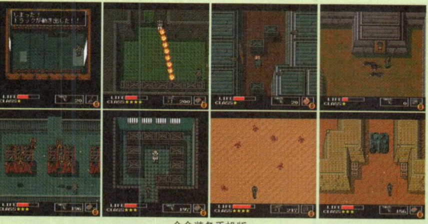
手机版明显的不足表现在操作方面。作为一款高难度的动作闯关游戏,灵活的操作是保证生存的关键,而手机在操作上却有着明显的先天不足,你不可能同时按下很多键完成一套复杂的动作,比如跑动跳跃过程中就很难再开枪射击了,还好在游戏中的敌人和子弹并不会象街机版中那样密集,所以你就可以有时间跑到安全的地方,再开始静止射击。



街机版的合金弹头

METAL GEAR SOLID 合金装备

制作:Konami / 类型:动作


合金装备手机版

谈到大名鼎鼎的《合金装备》(Metal Gear Solid)必定是尽人皆知,该系列自发售至今在全球已经卖出了1460万套,但也许有很多玩家却不太了解这个著名系列的前身作品《燃烧战车》(Metal Gear,FC版本的常用译名)。该作品最早于1987年在MSX2个人计算机上推出,随后又移植到任天堂的红白机上。本作为此后大红大紫的"合金装备"系列奠定了基础,从世界观到角色设定都与后续作品紧密相连,我们熟悉的大英雄斯内克就已经担当了游戏的主角。

目前,KONAMI已经将这个为人忽略的经典名作移植到日本的手机服务系统上。出了完全移植当年MSX2版的游戏内容外,游戏中还加入了近几作中惯用的经典道具——"无限头巾",在游戏通关之后你就有机会获得,重新游戏装该道具便可获得所有消耗性武器与装备无限使用的特效。手机版《合金装备》更引入了新的游戏模式"头目生存战"(Boss Survival),有兴趣的玩家可以在这里轮流挑战各关BOSS,以展现个人实力。



早期的FC版《合金装备》

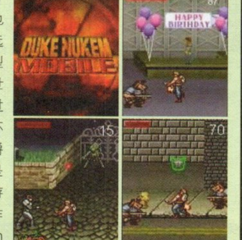
手机版《合金装备》目前已经在日本正式开始服务,玩家每月花费315日圆便可通过手机在线下载,尽情体验斯内克往昔的传奇行动。

DUKE NUKEM 毁灭公爵 Duke Nukem

制作:Machineworks / 类型:动作

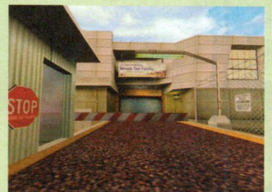
PC版的《毁灭公爵:曼哈顿计划》


PPC版《毁灭公爵 Mobile》



毁灭公爵手机版

即使《永远的毁灭公爵》(Duke Nukem Forever)永远也不会上市,FPS游戏玩家却永远不会忘记那个以"阿诺"为原型的家伙!1991年4月首度面世的《毁灭公爵》还是一个横版过关游戏,而真正让玩家难以忘怀的是它的第三作《毁灭公爵3D》(Duke Nukem 3D)——是它让我们第一次感受到FPS游戏的射击快感!而后来的续作《毁灭公爵:曼哈顿计划》(Duke Nukem Manhattan Project)以及DC、GBA等游戏平台上的《毁灭公爵》,甚至是PPC版本的同名游戏也都备受关注,足以见得公爵先生是颇受欢迎的。



永远也不会回来的《永远的毁灭公爵》

不管《永远的毁灭公爵》还要跳票到什么时候,怀旧的玩家们至少还能在手机上体验《毁灭公爵》最初的感觉——《毁灭公爵 Mobile》(Duke Nukem Mobile)带着超强的游戏性、近乎完美的手机游戏画面站在了我们面前。这一次,游戏又回到了系列最初的横版过关模式,公爵和著名的"Nuclear"标志又回来了!还等什么,赶快在下班的公车上和公爵一起去消灭那些该死的外星敌人吧!

魂斗罗 Contra

制作:Konami / 类型:动作

虽然我很不愿意说诸如"没有玩过《魂斗罗》就不算真正的游戏玩家"之类的话，但不得不承认的是，真正让国内玩家"学会游戏"的启蒙教材里，《魂斗罗》绝对是一个重要的角色。事实上，《魂斗罗》自1987年以来先后在街机、FC、SFC、MD、PS2等主机上推出了多款同名作品，并以其简单容易上手，却又火爆刺激的动作射击风格深受玩家喜爱。



魂斗罗手机版

现在，Konami又在手机上推出J-SKY版的《魂斗罗》。手机版是《魂斗罗》一代的移植版本，虽然在手机上游戏画面不可能像PS2版那样做到全3D的绚丽，但游戏原版中的武器、关卡等设定还是完全遵从原作。故事内容嘛，既然我们都俗套了十几年了，我想在手机上和以前一样，上窜下跳地消灭外星异形，拯救人类也不会让你不爽——毕竟，《魂斗罗》的真谛能在手机上完全再现。



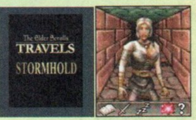
FC版《魂斗罗》是最早让国内玩家"废寝忘食"的游戏

上古卷轴 The Elder Scrolls

The Elder Scrolls TRAVELS

制作:Vir2L Studios / 类型:角色扮演

今年是著名的欧美RPG品牌"上古卷轴"诞生10周年，不久前，开发商刚刚发布了这个系列的最新作《上古卷轴Ⅳ湮没》的消息。之前，以这个品牌开发的两款手机游戏《上古卷轴之旅:暴雪要塞》和《上古卷轴之旅:黎明之星》已经上市。



上古卷轴:暴雪要塞

这两款手机游戏采用了同样的系统，画面也非常相似，几乎可以看作是同一产品的拆分版。游戏采用了早期"上古卷轴"的第一人称视角，虽然名为RPG，可是情节相当简单。主要内容是在迷宫中冒险，而迷宫是随机生成的，你可以在迷宫中找到一些为你提供帮助的伙伴。消灭怪物是最主要的任务，由于场景比较单调（除了石头地道就是冰窟窿），所以五花八门的怪物设计成了游戏画面唯一的亮点，它们都是由《上古卷轴Ⅲ晨风》的美工们绘制的。在战斗的过程中，你的等级不断增长，直到最终消灭BOSS。



上古卷轴:阴影之匙

比起前两款作品，9月发售的另一款手机游戏《上古卷轴:阴影之匙》图像、情节和系统就要复杂的多了，全3D画面，职业和种族的组合选择就有72种之多！不过它不属于我们这里提到的"手机游戏"，因为它只对应N-Gage平台。





上古卷轴:拂晓之星

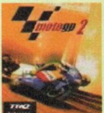
极品摩托Ⅱ Moto GP2

制作:THQ / 类型:竞速



《极品摩托》在Xbox主机上大获成功后，其发行商THQ于2003年又在PC平台推出了《极品摩托Ⅱ》。原版游戏简单易懂的操控、逼真的视觉效果和刺激的赛车体验在PC版上得到继承。《极品摩托Ⅱ》可谓是摩托竞速游戏中资料最为齐全的，它以2002年国际摩托车大奖赛为基础，并添加了2003年该赛事新增的许多数据，堪称最专业的摩托车游戏，这就难怪连N-Gage游戏都要以它为主打了。

手机版《极品摩托Ⅱ》在继承了PC版资料专业的优点的同时，根据手机作了优化，操控更为简单，游戏性和画质却不见得减少。游戏有多种模式，其中"职业生涯"（Career）模式最为吸引人——谁不想亲自在赛场上战胜罗西、杜汉呢?





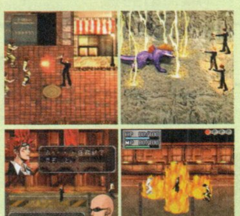
手机版极品摩托Ⅱ

最终幻想 Final Fantasy

FINAL FANTASY

制作:Square Enix / 类型:角色扮演

Square和Enix合并之后，也是手机游戏日益风行之时。两家公司的王牌之作相继会推出手机版本，除复刻的《勇者斗恶龙》外，"最终幻想"系列也将推出两款作品。首先是被誉为"FF7"前传的《危机前夜:最终幻想Ⅶ》。故事背景设定在《最终幻想Ⅶ》的6年前，面对"神罗"公司的暴行，一些人们自发组成了反神罗组织"阿瓦兰奇"，对神罗展开了一系列攻击行动。作为回应，神罗秘密成立了特务组织"塔克斯"，其中有少数精锐的成员，执行极机密的任务，对抗阿瓦兰奇。玩家将扮演一名塔克斯的新成员（可自由选择男女），完成上级交付的各种任务。



手机版危机前夜:最终幻想Ⅶ

另一款则是完全移植自1987年FC版的《最终幻想》，除了画面的提升之外并没有其他改进。当我们重温古老经典的同时，也要感慨日本游戏制作商的经营之道。

两部手机版"最终幻想"新作与《勇者斗恶龙》一样，对应NTT DoCoMo FOMA 900i系列手机，玩家可以从手机相关网站上下载游戏，同时还有一些周边产品，如游戏角色的来电提示和桌面待机图案等也在网站上提供下载。





最终幻想一代复刻版

Might and Magic 魔法门

制作:Gameloft / 类型:动作角色扮演

在 PC 单机游戏日暮西山的情势下,"魔法门"的光荣不得不由手机游戏来继承了。与其他的大作不同,手机版的《魔法门》是一款与原作玩法迥然不同的作品,确切的说,这是一款俯视 45 度角的动作冒险游戏。


魔法门手机版

故事发生在著名的艾拉西亚大陆上,玩家扮演年轻的战士尤恩,为将艾拉西亚王国从恶魔势力的控制下解救出来而战。尤恩拥有地火水风四大元素魔法,它们在视觉表现上相当出色。有两名战友同他一起展开冒险里程,一个精灵弓箭手和一个狡猾的吸血鬼。后者是一个极其有趣的家伙,它可以变身为狼成为尤恩的坐骑,或者化作蝙蝠让尤恩乘着它飞翔!

除了砍杀和魔法以外,手机版《魔法门》还包含了大量的解谜成分,很多关卡不是光凭操作灵活就能通过的,这使得它看起来有点像大名鼎鼎的《赛尔达传说》。当玩家遇到难以破解的机关时,就需要依靠战友的特殊力量来解决问题。另外,游戏中的怪物们大都来自于"魔法门"和"英雄无敌"系列,这大概会让很多老玩家油然而生一种亲切感吧!



忍者龙剑传 Ninja Gaiden

制作:Tecmo / 类型:动作角色扮演



手机版忍者龙剑传:命运

FC 版《忍者龙剑传》的经典无须多言,在当年 FC 上唯一能和《魂斗罗》叫板的动作游戏非《忍者龙剑传》莫属,这也能解释为什么有那么多"忍龙"迷为了这一个游戏的 3D 版去买 Xbox。

而现在,我们的超级忍者又回来了!这一次,你可以在手机上体验地道的"忍龙"风格动作游戏的刺激。手机版基本复刻 FC 版同名游戏的第一代,无论从画面、操作还是音效来说,都足以让你陷入对儿时游戏的美丽回忆中。当然,因为是动作性很强的游戏,在手机上操控起来多少有些不便,但这并不应该成为你错过随时随地重温这个经典游戏的理由!


FC 版本的《忍者龙剑传》:决战 BOSS

柯林·麦克雷拉力赛 04 Colin McRae Rally 04

制作:Codemasters / 类型:竞速

作为 PC 平台将画质、游戏性和模拟度的平衡做得最好的拉力游戏,《柯林·麦克雷拉力赛 04》的确获得了巨大的成功。也正因如此,Codemasters 先后将本作推向了 PS2、Xbox 和手机平台,并取得了不小的成绩。

手机版《柯林·麦克雷拉力赛 04》目前对应的是采用 Symbian 操作系统 60 界面的手机。游戏有多种语言选择,并像其 PC 版一样,可选则世界著名的拉力赛车、赛道等。游戏整体风格可谓完整"克隆"了其 PC 版本,在保持原汁原味的"CMR 风格"的同时,也根据手机硬件和游戏方式的不同做了非常好的优化。手机版《柯林·麦克雷拉力赛 04》完全具备 PC 版所有赛车、赛道,甚至是和 PC 版一样,游戏中许多赛车和赛道必须通过赢得锦标赛冠军来解开,直叫 CMR 迷们大呼过瘾!



手机版柯林·麦克雷拉力赛 04

看来,坐在汽车里体验柯林·麦克雷的拉力激情也是一件不错的事情哦!

三国志

制作：光荣 / 类型：策略



Mobile 三国志

根据手机游戏下载站调查统计，最受欢迎的手机游戏是动作类。笔者对这个结果一直不以为然，因为始终觉得用那块小得可怜的键盘快速的操纵人物上下蹦达实在是勉为其难，只有慢悠悠、操作简单的策略类游戏才应该是最合适的，在拥挤的公共汽车里统一天下同样很有快感的。

光荣“三国志”作为三国游戏的重镇，其手机版本的《Mobile 三国志》原型是 1985 年光荣的初代《三国志》，玩法是我们都很熟悉的，内政、外交、军事、人事等系统都很完善，大有“麻雀虽小，五脏俱全”的架势。人物的头像绘制相当精致，登场武将居然也多达 430 名！不过，与“大航海时代”和“信长之野望”一样，目前国内发售的手机型号都不能支持这个游戏。

不过幸好我们也有国产的“三国志”手机版，数字鱼的《三国志》就是一款与光荣版《Mobile 三国志》非常相似的作品，从游戏画面上看，都市的数量有 20 多个，比光荣版略少，但是地图比较真实，不像后者只是简单的把各都市整齐的“排列”着。不过，没有武将的大头像是这款手机三国的一个缺憾。

数字鱼三国志

雷电 Raiden

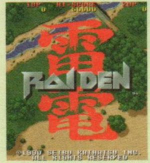
制作：Com2us / 类型：射击



手机版雷电

以街机作为启蒙的中国玩家，几乎无人不记得那款名噪一时的《雷电》吧！曾几何时，它几乎是每一家街机厅的必备机台。后来，《雷电》在 PC 平台也有登陆，今天，它又出现在最新的游戏平台——手机上。

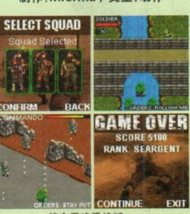
手机上的《雷电》画面相当精致，几有当年的街机风采。它得到原厂 Seibu Kaihatsu 的授权开发，所有的战机、武器、关卡、场景、完全克隆原作，当那熟悉的音乐响起时，久违《雷电》的朋友们一定能在它身上找回昔日投币奋战的感觉！更棒的是，玩家还可以选择是否自动射击，不用再像以前那样狂按 FIRE 键了。不过，由于容量的原因，总共 8 关的《雷电》被开发商拆成了 PART 1 和 PART 4，每款只能玩到 4 关。


街机版的经典——《雷电》


《雷电》的街机机台

CALL OF DUTY 使命召唤 Call of Duty

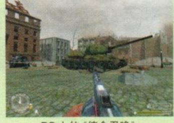
制作：Mforma / 类型：动作



使命召唤手机版

2003 年，Activision 推出的 PC 版《使命召唤》一度获得了众多媒体的难度最佳主视角射击游戏大奖，那是一个真实的战场，出色的气氛渲染让玩家犹如欣赏一部宏大的二战影片。随后 Activision 又授权 Mforma 开发了同名手机版作品。鉴于手机性能的局限性，《使命召唤》手机版改为了一款更贴近战术类的作品。

在每个任务开始之前，你都要从 4 个不同兵种中选出三位，成立你的战斗小队。游戏中包含的兵种有：班长具有较高生命值；狙击手可以在远距离消灭敌人；医疗兵可以为其他队友补充生命值；工程兵通常是获胜的关键，他可以摧毁敌人的坦克单位。根据各个任务目标，再参考不同士兵的特别属性技能，才能制定出最佳行动方案。进入战斗，你只能操作小队长展开行动，其他队友则是由电脑控制的，你只能对他们下达简单的行动指令。由此可见，手机版《使命召唤》已经呈现出与原作完全不同的风格。


PC 上的《使命召唤》

作为一款手机游戏，画面效果自然不能与前辈的 3D 效果相比。2D 的画面略显单调，色彩上也以暗淡的灰色和黄色为主，想必是为了体现战场的效果吧。游戏背景音乐和武器音效较为出色，秉承了 PC 版原作的风格。



侍魂 Samurai Showdown

制作：SNK / 类型：动作


手机版《侍魂》

老实说，我绝对不是一个格斗游戏达人，高中时不过仅仅用绯雨闲丸通关了《斩红郎·无双剑》而已，事实上，我更愿意去玩《死或生》这种简单的格斗游戏。但这并不能阻止我深深迷恋“侍魂”系列——不是因为绚丽的画面，也不是因为刀光剑影的格斗快感，而是这个游戏系列中所渗透出来的一种味道，一种每个人物都有一段凄美故事、一种宿命的伤感。年少的我，最喜欢失去记忆的绯雨闲丸、爱上虚无的橘佑京，还有因为女友的死无法释怀，把自己的灵魂交给魔界的手斩破沙罗，也许是和自己的个性有关吧。而充满侠客豪气的霸王丸、身背宿命的利姆露露、为拯救儿子灵魂的腹部半藏等等，《侍魂》里所有的角色都是那么生动，那么伤感，又那么让人无法割舍。我想这就是为什么《侍魂》系列能在感情细腻的东方玩家中长盛不衰的原因吧。


街机上的《侍魂》传达了一种伤感的味道

当今年 E3 展会上爆出《侍魂》要出手机平台游戏的时候，我立刻上网四处打听消息。从目前所知来看，手机版《侍魂》里将出现所有我们熟知的角色，而游戏画面也非常不错。看来，那种伤感又要再次回归了。



双截龙 Double Dragon

制作:Bandai / 类型:动作

70年代末、80年代出生的男孩子们,小时候一定都和伙伴们一次次通关《双截龙Ⅱ》,只为欣赏那现在看来俗得不能再俗的英雄抱得美人归的"CG";也一定在下课后在教室走廊上和伙伴大谈"飞拱"(就是那个飞起来,屈膝攻击敌人的动作)和"旋风腿"哪一个在打Boss时更厉害。可以说,《双截龙》系列是那个年代男孩们子的"勇敢者游戏"!而之后的所有动作过关游戏,或多或少都借鉴了《双截龙》的经典设定,比如抓住敌人扔出去等。



手机版《双截龙



《双截龙》一代作品

而手机版《双截龙》,限于硬件和操作限制,只能达到FC上《双截龙Ⅱ》的水平,但这已经足够了,在手机上去狠揍小混混、忍者以及僵尸足以让我们回忆起年少时的萌动。同时强烈推荐80年代末以后出生的玩家在手机上体验一下这个经典游戏。



文明 Civilization

制作:Com2us / 类型:策略



文明IIIMobile

电脑游戏中最重量级的巨作——"文明" 的手机版居然是由一家韩国手机娱乐软件开发商Com2us制作的,这不能不让我为高丽游戏帝国的强大所震动。

这款名为《文明Ⅲ Mobile》(Civilization 3 Mobile)的作品挂着象征正宗"文明"标志的"席德梅尔"招牌,游戏内容包括疆域拓展、经济发展、科技开发、军事征服、各国外交等一套"文明"系列的传统元素,让你把世界五千年的历史真正的"掌握"在手中。虽然名为《文明Ⅲ Mobile》,但从画面上看,它更像是"文明"的一代,因为视角是平面的,人物造型则类似于二代。世界地图似乎也不很大,想必扩展四五座城市就该接触到别的文明了——在手机的小屏幕上展开全球的霸业,真有把巨人微缩的感觉。

从去年开始,COM2US已经与中国联通展开合作,面向中国市场推出一系列手机游戏产品,希望能在我们的手机上也玩到一款中文版的"文明"。

宇宙巡航机 Gradius

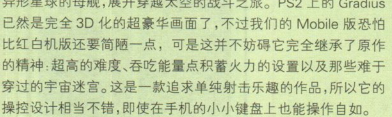
制作:Upstart Games / 类型:射击

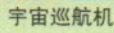
"宇宙巡航机"(Gradius)这个名字可能对于有些玩家来说尚属陌生,但提到名声显赫的"沙罗曼蛇"可就无人不知无人不晓了。事实上,《沙罗曼蛇》只是"宇宙巡航机"系列的外传性质产品,作为最著名的横版射击游戏之一,Gradius在从红白机直到PS2的各类游戏平台上都长盛不衰,广受欢迎。



宇宙巡航机手机版

手机版的《宇宙巡航机》得到原作公司柯纳米的授权,故事情节是玩家驾驶战机,为了摧毁异形星球的母舰,展开穿越太空的战斗之旅。PS2上的Gradius已然是完全3D化的超豪华画面了,不过我们的Mobile版恐怕比红白机版还要简陋一点,可是这并不妨碍它完全继承了原作的精神:超高的难度、吞吃能量点积蓄火力的设置以及那些难于穿过的宇宙迷宫。这是一款追求单纯射击乐趣的作品,所以它的操控设计相当不错,即使在手机的小小键盘上也能操作自如。





宇宙巡航机

无冬之夜 Neverwinter Nights: Mobile

制作:FloodGate / 类型:角色扮演

继《无冬之夜:古城阴影》之后,Jamdat 和 FloodGate 开发者们又将"无冬之夜"的传奇带到了手机平台。尽管这还仅仅只是一次尝试,尽管游戏本身的内涵和严谨程度还远远达不到之前 PC 版的水平,但作为一款标准的手机游戏来说,《无冬之夜》手机版还是具有相当深远的意义。



无冬之夜手机版

《无冬之夜》手机版同样基于《龙与地下城》3.0 版规则制作,游戏开始前玩家同样要编辑属于自己的角色,从种族,职业,技能,相貌和姓名,所有大家熟悉的自创内容一应俱全。除之外,在贯穿游戏的众多任务当中,你还会面对众多熟悉的敌人:地精、强盗、骷髅……游戏的故事主线并不复杂,你将周旋在相互对立的德鲁依和顽固的矮人之间,而大多数任务也都有相通的线索——"达到某地,消灭坏蛋,得到特殊的装备奖励"。之所以称《无冬之夜》手机版具有深远的意义,其最大突破在于网络功能的体现。应该说,你将面对一个无限的游戏世界。通过网络玩家可以随时下载新的场景,新的任务,新的怪物……手机的特殊功能在这里得到了充分的发挥,作品正预示着未来手机游戏的发展趋势。

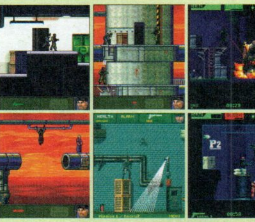
如果说游戏有什么不足的话,那也就是在图像上的单调了。也许你会经常发现不同地牢、城镇、荒野之间的相同之处,更过分的是,盗贼与兽人的外貌竟然也是如此的接近。

PC 上的无冬之夜

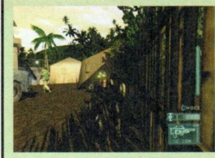
细胞分裂 Tom Clancy's Splinter Cell

制作:Gameloft / 类型:动作

山姆·费舍尔可以说是近来最抢眼的动作明星,作为国家安全局的第三梯队成员,他时常在法律和道德的边缘展开行动,独自渗透并消灭敌人,不留痕迹。


细胞分裂手机版

随着两代 PC 版《细胞分裂》的成功,Gameloft 也适时推出了两部同名手机版作品。游戏在画面上保持了 Gameloft 一贯的高品质,故事背景借鉴了原作 Tom Clancy 的精彩剧情。尽管手机在游戏表现力上的不足,但 Gameloft 却在细节上下了很大的工夫。手机版《细胞分裂》中几乎包含原作中所有创意的闪光点。丰富的动作方式,让你可以更灵活地接近敌人发动突袭,战术实施的复杂程度丝毫不亚于庞大容量的 PC 版本。此外,面对敌人的高科技防御系统和装备,你也拥有闪光雷或电子干扰雷,以方便自己的行动。游戏中的 AI 设计也是一大亮点,当敌人发现同伴的尸体时同样会展开搜索,赶快破坏所有的光源,制造更多安全的黑暗环境吧。


电脑上的《细胞分裂》

无尽的任务 EverQuest

制作:Sony Online / 类型:角色扮演

自 1999 年 3 月 16 日 Sony Online Entertainment 开始运行网络游戏《无尽的任务》,五年来它已经成为全球最为火爆的网络游戏之一(虽然在中国遭到了意想不到的冷遇),从游戏不断发行的资料片和备受瞩目的二代就得以看出。游戏借鉴了在欧美玩家中十分受欢迎的 D&D 元素,并与网络游戏多人交互的优势完美结合,是导致《无尽的任务》成功的最大原因。



手机版无尽的任务

而现在,大名鼎鼎的 EQ 将脱胎为一款纯正的欧美风格角色扮演游戏《无尽的任务:英雄之召唤》(EverQuest:Hero's Call),并出现在手机平台上。游戏中包括地下城、墓地等欧美游戏中的"经典"场景,伴你开始冒险之旅的将只有一把小刀,其他在诺拉斯大陆上的一切,都要靠你自己!游戏的画面非常出色,游戏性更是非常好,相信不少欧美游戏爱好者一定不会放过。


PC 版《无尽的任务》很好地利用了网络游戏的交互平台

信長之野望 信长之野望

制作:光荣 / 类型:策略

任何国家的游戏公司,对于本国的历史总是要更钟爱一点,所以光荣在手机上已经制作了两款"信长之野望"游戏:《信长之野望·武将风云录》和《信长之野望·全国版》,它们的制作水准也要比《Mobile 三国志》高得多。



信长之野望·全国版

《信长之野望·武将风云录》在 PC 版本中是"信长"系列的第四代产品,这个手机上的微缩版本最大程度的复刻了原作,以统一日本为目标,可选择的大名数量为 41 个,拥有 700 多名武将,而且还包含茶器收集、商业贸易以及铁炮技术研发等新颖的元素。用户能通过手机下载的方式获得更新的剧本。

《信长之野望·全国版》在 PC 版本中是"信长"系列的第二代产品。这款作品出场大名数量多至 60 名,可以进行开垦、商业和治水等经营活动,兵种分为足轻、骑马和铁跑三种,但是总的来说,系统复杂程度不如《武将风云录》,大地图画面也比前者逊色一筹。另有支持高版本手机的《信长之野望·超全国版》,内容没有变化,但画面有所提升。



信长之野望·武将风云录

仙剑奇侠传

制作：大宇 / 类型：动作

作为最具影响力的中文游戏品牌，"仙剑"不钻进我们的手机简直是没有天理的事情。不过，到目前为止，"仙剑"的主人台湾大宇并没有急着把整套的"仙剑奇侠传 MOBILE"大餐端上来，而是只来了几碟开胃小菜吊吊大家的胃口，这就是我们看到的《仙剑舞侠传》、《仙剑飞仙》和《仙剑闯机关》。确切的说，这三款作品都只是借用了"仙剑"舞台的小品级游戏（性质类似于PC平台上的《仙剑客栈》），不过，既然有我们热爱的仙剑人物们出场，各位 FANS 又怎能错过呢！



仙剑奇侠传 Mobile 民间版





仙剑闯机关

仙剑飞仙

《仙剑舞侠传》是一款考验记忆力的游戏，游戏开始，屏幕上会出现舞步的秩序（用手机方向键标示），你要牢牢记住这些舞步的顺序。接下来，二代人气角色——林忆如小姐拿着她的小伞登场。你得按照刚才记下的舞步，控制她翩翩起舞，如果发生错误，就会损耗 HP。这可是一个虽然简单，却需要非常专心对待的游戏！

《仙剑飞仙》则是一款横版射击游戏，敌人是从屏幕左侧蜂拥而来的妖魔大军，李逍遥大侠驾驶着宝剑，在屏幕右端严阵以待，放出飞剑消灭敌人。

灵儿被妖魔绑架了！李逍遥火速出击！在《仙剑闯机关》中，李逍遥要通过滚石、刺球、飞刀等重重机关，在迷宫中寻找钥匙，拯救被绑架的伙伴们，本作对玩家的闪避能力是一大考验。



仙剑舞侠传

虽然"仙剑"的小游戏们也很好玩，那么，我们最爱的RPG 版"仙剑"究竟何时才能登陆手机平台呢？请看画面~先不要赞叹，这个以一代为基础制作的《仙剑奇侠传》手机版并非正宗，玩 GB 的朋友们一眼就能看出来，这其实是GBC 上的仿《仙剑奇侠传》作品——《英雄剑》的民间移植版本，而不是真正的大宇版的《仙剑奇侠传 MOBILE》，情节也只发展到锁妖塔部分。据大宇消息，真正的官方版不仅仅是 RPG，更是 ONLINE，玩家可以互相交流，买卖装备。基于前三款"仙剑小品"的不俗效果，我们有理由相信这款手机上的"大仙剑"会有更好的表现！

勇者斗恶龙 Dragon Quest

制作：Square Enix / 类型：角色扮演

1986 年《勇者斗恶龙》以 RPG 鼻祖的姿态登陆家用游戏平台 FC，成就了一个"国民性超级经典"的神话，也拉开了 RPG 战国时代的序幕。她的诞生让业界内外都树立了全新的创作理念：原来游戏业还可以这么做！DQ1 的成功不仅仅在于让人们记住了 ENIX，记住了崛井雄二，还间接带动了日本制作的新高潮。







勇者斗恶龙手机版

当日本 NTT DoCoMo 公布了最新宽频手机服务 "FOMA 900i" 系列之后，合并的 SQUARE-ENIX 表示，他们为了这次"FOMA 900i"系列的推出，将移植曾在任天堂 FC 上发售的初代《勇者斗恶龙》。经过修改之后，最初的游戏画面都重新绘制过，在 6 万 5 千色的 TFT 液晶萤幕上执行，萤幕解析度为 240×320，而其他游戏内容又都完全延续原作，这样玩家就有机会重温这款经典 RPG 开山的辉煌。

游戏除了随货出售的版本外，也可以从相关手机游戏官方网站下载，游戏的使用费率是 500 日圆一个月，网站也能够下载 Flash 的动画与桌布，陆续还会有更新的游戏内容。

最初 FC 上的《勇者斗恶龙》





手机游戏英雄会

家游新浪联合调查



家用电脑与游戏》杂志与新浪网游民部落联合展开的“手机游戏英雄会”——家游·新浪中国手机游戏制作势力调查活动已经于9月启动了，在从2004年9月开始到2005年3月的半年期间里，我们的记者将共同对中国国内手机游戏制作企业进行全面的调查、采访，并制作报道，分别在《家用电脑与游戏》杂志和新浪网上连载。希望以此来促进社会和游戏界对新兴的手机游戏产业的更大关注，共同见证一个新的游戏势力的崛起。

智乐 Gameloft

“智乐”。

这也许是一个让你陌生的名字，但是提到“Gameloft”，喜欢玩手机游戏的朋友们大概就都不会感到陌生了。

而如果再说到“育碧”（Ubi Soft），相信大部分的玩家都会说“我知道！”了吧。

作为育碧旗下的手机游戏子公司，智乐软件（Gameloft）最大的一支开发团队就驻扎在中国IT业核心——北京市中关村的一幢清静而不起眼的小楼里。在这里，有100多名中国员工在为全世界的手机用户们开发游戏，那些我们熟悉的、声名响亮的大作——“雷曼”、“分裂细胞”、“波斯王子”、“彩虹六号”和“魔法门”的手机游戏版本就是从这里研发出来的。



Planet Zero

最大的手机游戏开发团队在中国

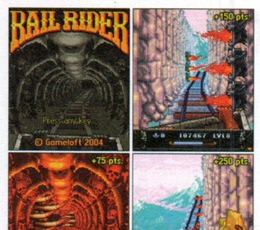
“Gameloft来到中国已经5年，在2000年以前，我们主要为欧洲和美国市场开发手机游戏，后来开始向亚太地区，例如新加坡、香港、马来西亚等国家和地区出售游戏。”Gameloft大中国区市场部经理叶立江向我们介绍公司的历史时说：“在去年8、9月份的时候，中国移动的百宝箱开始运营，而我们也就借这个平台，向中国市场提供中文版的汉化游戏。”

德赛利足球

“Gameloft目前在10个国家有分支机构。包括美国、加拿大、法国、英国、德国、意大利、西班牙、罗马尼亚和中国。其中有商务办事机构，也有游戏制作团队。我比较自豪的是，现在你们看到的这个中国团队是最大的，也是主要的开发集体。至于为什么选择把主要的手机游戏开发这一块放在中国？育碧当时第一是出于成本考虑，第二是因为看到中国已经有了一代成长起来的游戏制作人，有了足够的、好的人才来做符合国际水准要求的游戏。我们需要做很多的游戏，而中国市场又能找到合格的、大量的、能做游戏的人才”。

当记者问到Gameloft对中国手机游戏市场有何看法时，叶立江先生说：“中国的手机用户大约已经三亿，与欧美相比，其中可能下载手机游戏来玩的玩家的比例还是相当低的。虽然这样，因为用户的基数非常庞大，所以这个群体的绝对数量还是非常可观，甚至可以说是有优势。基于这种判断，我们把大中国市场放在与北美、欧洲市场同等的优先级上。”

虽然如是说，可是叶也对中国市场表示了“审慎的乐观”：“当然，目前中国市场的优势还没有体现出来，在Gameloft游戏的下载数量统计上，中国大概与法国、西班牙这样的国家相当——但是这两个国家都只有五、六千万的人口。在中国，Gameloft感觉在发展手机游戏方面还是有很多的限制，感觉‘发力’很难，例如手机游戏平台的不统一，消费观念的问题等。如果这些瓶颈没有了——例如中国移动可以利用它的主导地位来影响手机生产商提供统一平台的手机——我相信中国的手机游戏下载量会大大超过很多欧洲国家。我们看重中国市场，并非是因为它现在的利润



轨道战士

而是看到它的未来。"

中国手机游戏的玩家在哪里

Gameloft 要为中国手机游戏的玩家们制作什么样的游戏？

在被问及这个问题时，叶先生很高兴的说："你们这个问题问的非常的是时候，在你们来以前，我们刚刚在欧洲结束了一个会议，讨论的就是研发针对各国情况的、本地化的游戏的问题。要找出符合各个地区的习惯、特征的游戏题材和方式。例如，Gameloft 的重要市场之一是在美国，所以我们就在纽约租了一套公寓，三位重要的决策人员轮流去那里居住两周，目的就是了解美国人的生活方式和思维方式，作出适合美国人的游戏。"

"至于说到中国的本土化游戏，"叶先生告诉我们："我们首先想到的是棋牌游戏。当然，有人说现在手机上的同类游戏已经有很多，很难做出特色。我们的考虑是购买一些著名电影的版权将其中的人物设定之类，导入到游戏中去。我们还会把一些中国的传统题材做成游戏，譬如三国演义、民间故事等等，总之是大家耳熟能详的那些东西。"

中国手机游戏的玩家在哪里？

"对于手机游戏未来的用户在哪里，究竟是传统的游戏玩家，还是平时并不接触游戏的普通的手机用户？我这里有很多版本的调查报告，但是它们给出的比例都很不一致，但凭 GAMELOFT 的经验是 20-30%的专业玩家，70-80%的一般玩家。我们在将来会继续摸索研究这个问题，同时也保持一种两条腿走路的态势，也就是一方面推出游戏大作在手机上的移植版本，一方面也做一些易上手的的、大众化的游戏来满足更多的普通手机用户。"

街头滑板

以旗舰型的游戏作为先锋

我们注意到，在 Gameloft 的产品线里，有很多是广大玩家熟悉的名字："雷曼"、"分裂细胞"、"波斯王子"、"彩虹六号"和"魔法门"。这些经典级游戏大都是育碧旗下的品牌，Gameloft 将它们微缩到玩家的手掌中。



极速恶魔

"之所以会选择这样一种方法，是因为我们认为，在手机游戏发展的初期，需要一种足够分量的产品来作为我们的旗舰。"Gameloft 大中国区总经理鲍松在向我们介绍这些"镇山之作"时说："我们需要更多的用户来关注手机游戏，这些响亮的品牌你能够帮助我们扩大自己的影响。例如说在北美地区，我们公司在手机游戏企业的排名中虽然不是非常的高，但是由于我们拥有这些'旗舰级'的产品，所以也同样受到运营商的重点关注。在譬如说，最近 EA 宣布开始在北美、欧洲全面拓展手机游戏业务，他们首先使用的方法也是将'FIFA'、'极品飞车'、'模拟人生'这样的品牌游戏手机化，原来另一家从 EA 购买名作版权的手机游戏公司因此受到了很大的打击，我想这也说明游戏品牌在手机游戏开发中的重要作用。除了育碧本身拥有的品牌外，我们还会寻找其他的版权合作方式，来让更多的名作游戏充实 Gameloft 的产品库。"


Gameloft 三位高层，从左至右：中国公司总经理鲍松、总部副总裁 Julien Fournials、大中国区市场部经理叶立江

"至于移植名作的最大困难，我认为是一个创作的问题。手机游戏，和游戏在其他平台间的移植很不一样，很多时候，我们对于已有的名作，能够利用的只是它的一个



恶梦鬼魅

'品牌'，因为你不可能真的把原作原封不动的放到手机里，更多的东西还是需要我们的'原创'。需要开发人员的努力，把握住原作重要的精髓和内涵，然后把它用手机适合表现的方式展现出来。"

Gameloft：我们做真正的大作

盗版是单机游戏市场走向衰落的重要原因之一，而正在兴起的手机游戏同样也在面临这样的问题，而且，这不仅仅是简单的盗版，而是被业内人士称作"骗点游戏"的东西。所谓骗点游戏，就是那些假借游戏大作名牌，实则推销垃圾作品的情况。点，就是"点击"（并下载它们）的意思。当我们谈到目前手机游戏市场的盗版、"骗点游戏"以及其他不规范经营现象的时候，鲍松先生说他的市场部同僚叶立江实在是有"切肤之痛"。此时叶先生马上把话头接过去说道：

"这个是我们深恶痛绝的事情，而且，现在很多问题不仅仅是盗版。目前，在中国发售的很多手机游戏里，有许多'误导'消费者的现象，比方说很多游戏加上'3D'的标注，而事实上，在它对应的那些手机上，从硬件上根本不可能真正的实现3D功能。另外非常严重的一个现象是给游戏起一个与实际内容完全不搭界的，但是非常'大牌'的名字，譬如说前段时间我看到的所谓《红色警报》、《真侍魂》……它们都在中国移动上线了，如果你把它们下载回来一看，却完全不是名字所对应的大作，画面非常粗糙低劣，可玩性非常差。现在，很多的这样游戏充斥着市场，最后导致的结果就是，以后大家可以不用再努力做游戏了，我只要起个好名字就行了，什么都搞定了。对我们这些真正做品牌大作的、准备长期发展的的公司冲击相当大。这种现象现在已经严重到什么程度？很多时候，在手机游戏下载的排行榜上，有一大半是这种'骗点游戏'，这对手机用户来说是个很大的伤害，他们花了钱，买到的是完全不好玩的东西。在上当一次两次之后，到了第三次，他可能就会放弃手机游戏了。"

"更重要的是，这种做法还会极大的损害消费者对手机游戏这个产业的印象，导致在国内这个产业的发展空间变得狭小，这是一种自挖墙角的行为。"鲍松接下去补充道："事实上，如果真的出现这个情况，真正受到最大损害的可能还不是Gameloft——因为毕竟我们的产品市场是全球性的，即便国内市场遭到挫折，还有国际市场。而很多国内的手机游戏制作公司要靠中国市场来生存和发展。所以，我们也想通过你们媒体来呼吁一下大家，不应该指望靠这样一天两天获利的短期行为来赚钱，把整个行业搞坏了，对整个的中国手机游戏事业是没有好处的。至于我们Gameloft，我们会按照合乎道德法律和市场规律的做法去发展，我们只做真正的大作。"■


Gameloft 最大的一支开发团队就驻扎在中关村

数位红 DIGIRED

上世纪末，中国单机游戏的发展正处在衰落前夜的最后一个高峰期，最令人振奋的消息，莫过于《傲世三国》作为国人开发的游戏进军国际市场，跻身世界游戏排行榜TOP 100。在这个时候，可能没有人注意到，一家只有十数人的小小游戏公司也在此时成立了，这群中国人的目标，也是向世界市场提供最优秀的游戏。四年来，这家中国公司虽然一直不为中国玩家所了解，但他们生产的数以百计的游戏，已经出现在全球各地数以百万计的手机上。


红彤彤的"数位红"　数位红的"游戏车间"一角

直到2004年9月，这个沉默的公司才真正成为整个中国游戏业的焦点：盛大公司宣布全资收购数位红软件。

数位红，中国手机游戏的先锋企业，终于走到了游戏业舞台最耀眼的位置上。

"盛大不是出价最高的一家，但是我们最终选择了盛大"




三国演义之英雄出世

"谈这事啊？"当数位红的首席执行官吴刚听到我们要采访盛大收购数位红一事的时候，首先蹦出的就是这么一句。

"按照我们的想法，根本不想对外讲的，不过，盛大是纳斯达克上市公司，一切都必须公开，所以我们也只好就这样了……"作为事件核心人物，吴刚却对这件游戏圈瞩目的大事显得特别低调："事实上，数位红已经做了快4年了，以前基本是一个平稳的，向上发展的态势。但是，到了今年，我们发现，竞争对手大大增多，尤其是国际上对手的越来越多，我想，这说明手机游戏这个市场的巨大前景已经是勿庸置疑的了。我们以前一直是滚动发展，用几个创始人的有限资金来做这个事业，而现在想要再进行快速发展，到国际上去竞争，就出现这样一个问题：对于国际游戏业来说，数位红实在是太小了，它的竞争力不足。我觉得要快速发展，一是看市场条件够不够，二是看有没有足够的资本来进行支持。"





极剑道

"一直以来也有很多方面和我们在洽谈收购的事情，老实说，盛大不是出价最高的一家，但是我们最终选择了盛大。"吴刚说："为什么呢？因为我觉得他们除了能提供资金以外，更重要的是他们懂游戏这块市场，知道我们是要做的什么东西。同时我们还看重他们两方面的资源：第一是用户资源，现在盛大旗下游戏的同时在线量达到两、三百万人，这个玩家基量在中国是最大的，我相信这批年轻人迟早会成为手机游戏的玩家——现在可能还不是，但是未来两三年里就很有希望。第二个资源是，我们觉得，盛大在游戏产业链里是一家健康发展的公司，它的渠道系统非常的顺畅和完善，可以用来做很多的事情。"



狩猎者

"还有一个软性的考虑，"说到这里的时候吴刚开心的笑了笑："就是陈天桥。以前我可能受媒体的影响比较多，很多人认为他的成功主要靠幸运、机遇，天上掉馅饼砸中的暴发户云云。可是我和他聊了几次以后，对于他的很多想法有改变。我觉得他的成功是必然性的。因为他是一个脑子非常清楚的人，我们在手机游戏产业上有共识：这个市场目前还处于一个被培育的阶段，而不是飞速发展的时间，所以我们更愿意一起低调的把事情做好。"

"通过这次整合，我们拉开了与对手的差距"

"数位红4年来的发展非常好，产品量很丰富，合作伙伴也很多，全球很多著名手机厂商都选用我们的产品，我们一直处于赢利的状态。可以说，从这个角度来看，我们不需要钱。"谈到自己的事业时，吴刚显得非常自信。"但是，"他接下去说："现在国际手机游戏市场上，很多开发商都拿到了大量的融资，我觉得如果我们还是这样一点点滚大的话，发展的时机会被错过的。我们在成立的第一天起，就定下了在这个产业里做到最大的目标。我们原有的优势——在人才上，70多人的开发团队，产品数量也达到270款，经过这一次的整合后，再加上资金的注入，我可以说，我们现在的现金量，比这个行业里所有的对手都要大很多，一下子拉开了差距，这是我们想要的。所以，对于下一步快速的发展，我们的信心很强。"



地狱镇魂歌

对于未来来自于国际市场的竞争，吴刚表达了他的忧虑："现在的无线游戏市场，韩国和日本的公司走在我们前面，就拿日本来说，现在他们的这块市场已经相当成熟了，韩国最近这一年也在快速赶上。这两个国家本身国内的市场是有限的，他们迟早有一天要进中国，到那时，我们怎么办?小公司哪来的竞争力呢?所以，我觉得我们与盛大的这次合作，从整个国家的手机游戏市场角度来看，也是很有意义的。"

"在知道这次收购的消息后，很多朋友打电话来恭喜我"，吴刚停顿了一下："我想他们说的'恭喜'，一方面是指对我们这些创业者，终于有了回报。另一方面，我觉得也是这次收购为资本市场打开了一个想象的空间，以前对于手机游戏，大家还是谈论得多，投资的少。所以开发公司都非常的小，实力很弱，因为大家看不到这个东西前景到底如何，没有一个大公司真正介入进来。我们这次收购案的出现，证明了手机游戏市场是被大厂商看重的，这样，小公司们也会得到更好的生存空间。"



潘多拉

"中国的手机游戏市场需要一个培育的过程"

"中国的手机游戏市场需要一个培育的过程。"虽然数位红的产品主要面对的是欧美市场，但是吴刚对国内手机游戏市场也有他独到的看法："作为移动通讯大国，中国现在的手机游戏潜在用户量极大，例如，支持JAVA游戏下载的手机拥有量已经非常高。但是，我发现有一个问题，就是培育市场的工作，要使得用户养成这样一个消费习惯，需要非常多的资金、实力雄厚的厂商不断的投资才能造成这样一个市场。譬如说互联网市场就是通过这样的手段造就起来的，但是目前手机游戏市场没有这个支持。"

"还有就是现在手机游戏的没有一个成功的商业模式，打个比方来说，手机游戏没有一个用户体验的过程。现在的'体验'是什么?用户看到的只有WAP菜单上的文字介绍，根本不知道这是一个什么样的游戏，可他们却要为下载这个游戏付出5元钱的代价。这个问题不解决，就无法建立一个合理的商业模式，会让大批用户流失掉。"

吴刚是一个从1995年开始就制作电脑游戏的老游戏人，但是他认为制作电脑游戏的经验不能照搬到手机游戏的开发上来。"现在很多制作手机游戏的人是原来的做电脑游戏的，他们喜欢把对电脑游戏的评判标准放到手机游戏上来，这是错误的。"他说："手机游戏现在是以一个赤裸裸的状态呈现在用户面前的，没有那些太多的图像声音外观的渲染，你必须让它体现出最简单的乐趣。不过，现在手机游戏中最受欢迎的作品，并非是原创作品，而是那些已经拥有很好品牌的产品，譬如说'古墓丽影'。"

"我们是唯一一家为N-Gage制作游戏的中国公司"

比起介绍收购案，从事技术开发出身的吴刚一说到自己的游戏产品，就更加的兴致勃勃起来。"我们是唯一一家为诺基亚N-Gage制作游戏的中国公司"。吴刚说着，让工作人员拿来两只N-Gage手机，得意的为我们演示起数位红最新的N-Gage手机游戏《地狱镇魂歌》(Requiem of Hell)，"这是针对欧美市场开发的一款动作角色扮演游戏，在开发过程中，游戏设定几易其稿，因为我们中国人的很多审美、思维方式等，与欧美市场所需要的产品并不相符。譬如说，关于游戏名字，对于'HELL'的理解，西方人和我们就不一样，当最初的版本拿过去的时候，他们就对我说：'这是HELL吗?这不是HELL。'而且，这款游戏的主角就也不是我们东方人喜欢的很帅的英雄，而是一个形象糟糕的铁匠。"说到这里，吴刚笑了起来。

这款游戏从外观上来看类似于我们熟悉的"暗黑破坏神"，虽然微观，但是格斗、魔法的画面也很是华丽，操作亦很流畅。画面偏暗，具有浓厚的西方神话风格，同时也具备兰牙无线联机的功能，可以让两名战友共同展开冒险旅程。

随后，我们又试玩了几款数位红的新产品，包括竞速游戏《风电摩托》、体育游戏《极剑道》和《极限滑雪》、射击游戏《狩猎者》等。还有一款以三国题材开发的，华丽的动作角色扮演游戏《三国演义之英雄出世》。

"这是一款真正'大型'的手机游戏，14兆。"吴刚说："面对国内市场开发，而且它是免费的。只要在我们网站注册一下就可以无偿的下载。其实数位红在国内推出的很多游戏都是免费的，为的是让用户有一个'体验'的过程，培育这个市场。不过即使这样，"吴刚说着苦笑了一下："还是在游戏发出后第三天就看到了盗版。"

"传奇手机版，我们一直在试"

此前已有消息说盛大正在筹划《传奇世界》的手机练级模式，当我们提出这个问题时，吴刚对开发《传奇世界》手机版的问题却来了个"最高保密"。"没有可以对外公布的画面，不过肯定不是微缩的传奇。打个比方说，可能会有原版中没有的怪物，或者从实时制变成回合制。"他说："要考虑的更多的是手机传输的安全性、以及手机练级加入后对原有《传奇世界》游戏的平衡性的影响。这里有很多复杂的因素，我们一直在试。"■


29岁的天下：数位红首席执行官吴刚



虹，虹……

文/易水寒

我始终相信，自己所处的世界之外，有许多远的、近的和不远不近的世界，有的时候，连我们自己这个生命体，也包含着许多种不同的世界：外表的、内心的、及二者间不可避免的交会处。

我也始终相信，网络就是个近在咫尺的空间，比现实更现实，比心更了解心。"只有玩过网络游戏的人，才明白什么叫'人'。"这句话已不记得是谁说的了，却一字不差印在我脑海中。伪君子、衣冠禽兽、臭屁的、闷骚的，你都会在网络里，尤其是游戏中遇见。不同的世界，不同的角色，但在传奇中，我仍是相同的，是真实的，是我一贯的真实，令人发腻的真实。

"寒，你像贝壳，你说呢？"

虹说这话时，我很想看清她的表情，可她是背对着我的。虹这样说后，我的另一个世界里，再也没有了她。

邂逅

当法师是很穷的，尤其是男法师，还常被人欺负。每当倒地，看着别人捡走本属于我的东西，除了叹气，也只能认了，和生活中一样，软弱。

然后，在面对死这个字已经麻木时，虹的手伸了过来，它的细腻让我一时没有意识到去甩开，注定了今后好久也甩不开吧。

虹拉着我，我轻声问了句"去哪"，她白了我一眼，吐了一个字：

"杀！"

然后，她，一个27级的道士，帮我报了仇，当看到那30级的武士倒地时，我皱了皱眉。也许是天性孤僻导致的懦弱，即使在游戏中，我也总是练级、练级、练级……"死"，我没有感觉。

是应该没有感觉的，然而第一次，心中有了一种报复的快感。

"为什么不报仇呢？"虹打字很快，应该是个很活泼，朋友很多的人，"怕红人？不会吧，是他先动手的。"

我转身就走。在我的对女人的微薄的认知里，这种女人代表了两个字："麻烦"。

她追上来："你是这种人吧，生活里怕事，游戏里也放不开？"

我嘴角扯了一下，不想理她，却被刷来的一群怪缠住。这倒好，她更是滔滔不绝了。

"我好妒忌！"她突然这样说，在我不解的一瞟后，她继续，"什么样的人才能让你开口呢？我妒忌你的那些朋友——你有朋友吗？"

朋友？当然有，很多吧，谁没有朋友呢？可是，在传奇里，我是真的没有朋友。我不需要朋友，我靠自己，一步步从0级升到23，累了，找个安静的地方躺下；没钱了，挖两个小时的矿。传奇里，我一个人，一个人的传奇是我，我很自豪。

"你不怕死吗？"她音量提高了。然后，我中毒了，然后，有人补了我一刀，然后，她加血给我，再然后，她干掉了那个无聊的人。

"有没有很痛快的感觉？"她指着满地的超蓝问我。

有吗？这样就能很痛快？杀人，会很痛快？

"该有吗？"我开口。那一瞬间，我仿佛看到了她眼中的欣喜，是错觉吧。

"不该有吗？杀这个禁忌的字眼，只有在这儿才不被当作罪大恶极。这是个江湖，这个江湖的规则就是：看不惯就砍，看得上就抢。杀人只是为了寻求快感，干掉一个，心里不是很满足吗？在PK的过程中，会不会心跳加速。那颗心，就像要蹦出胸膛，那些血液，就似要冲破血管，这样的感觉，你终身难忘。"

心跳？心，不是一直都跳动着吗？一下子、一下子，怎么会蹦出胸膛呢？血液，一直流着的呀，怎么会冲破血管？

这时，那个30级的武士带着帮手冲了过来，我直觉得想跑远，但仅躲在一边，冷眼旁观。虹显然成了猎物。然后，我看见了不知是第几次的死亡。排骨(注1)碎了，然后，虹中毒了，走了几步，倒下了。

我应该走开的，可惜她是个麻烦，她在倒下那一刻，竟然叫了我的名字：

"易水寒！"

我是被她下了蛊了，竟向那武士跑去，当他倒地时，我呆愣着，任凭另一个人一刀刀砍我在地。倒下，下线，靠在椅背上，握鼠标的手垂下，长长地吁了一口气。

虹说：当武士倒下时，我心中闪过快感；心，快要蹦出胸膛；血液，快要冲破血管。

好像有什么要碎了，要融化了，要被撬开了……

打劫

法师，钱总是不够，这时，就会去挖矿。看着小石块向四周绽裂，就想到那次杀人，心就又跳个不停，握着鼠标的手就又要垂下。那个叫虹的，后来去哪了？路人谈话里，总有意无意提到她，听说上次攻沙，她等级低，竟坚持到最后，听说那个叫"疾风"的沙城主对她很照顾，听说她最近干起了打劫的勾当。

真是个会玩的人，我笑了笑。

就在这时，一只斧头敲在我头上，我转身，就见排骨对我咧嘴笑着，它身后，探出一颗小脑袋，也这样笑着，我不禁打了个寒颤。

“こんにちは。”(注2)

这场面，让我想到了鬼娃娃花子。

然后她推开排骨:“有没有觉得我可爱？”

花子可爱吗？可爱的躲在厕所里杀人的花子？我笑了起来，然后，她也笑了，恍忽间，我该死的真觉得她有那么一点点可爱！

意识到这点，我收敛笑容，转过身去，挖矿。她也挖了起来，我怀疑她是故意来惹我的。

“你不问我怎么找到你的？”

还用问吗？她有什么不知道？我不理她。

“别这样嘛，两个小时前，‘别动我’看见你在蜈蚣，一小时前‘黄沙百战’看到你挂了，然后刚才，‘呼啸山庄’告诉我你在这儿挖矿。嘻，我就来了！”

“你朋友很多嘛。”

“别一脸不爽，你也是我朋友呀。”

我可从来没有这样承认过，想反驳，一见她那臭屁笑容，我低咒了一声，没有说话。

“别干这没意思的活了，走，我带你去见识一下。”

于是来到毒蛇丛林里找了个地方，面对面坐下。她歪着头，半眯着眼看我，笑得很贱，我瞪了她一眼，偏过头去。再转过来时，她却不知何时凑到我脸前。

我敢肯定自己脸色发白了，有一种PK的感觉。和她这么近，让我浑身不舒服，像什么呢？就像一个喜欢独眠的人身边多了个人睡，就会一夜失眠……等等，怎么会想到这儿来？我发现脸有点烫。

“你怕我呀！”她注视了我整整半分钟，然后“卟哧”一声笑出来，大笑，狂笑(用在她身上一点也不为过)。

“别笑了。”我不喜欢她这样的笑，让我心里不舒服的笑，好像被什么人看穿了一样，而我，一向是一个人的，我不需要有人看穿我。

我说，我想走了，她却一跃而起，带着排骨冲出去，堵住一个小法师，咧着嘴，笑。

小法师怯生生地问:“什么事？”

“什么事？打劫！身上有什么好东西，拿出来，不然的话，哼哼哼……“

我发现她很有演色狼的天赋。

“你……想劫财？”

“哼哼，我劫财，他，”虹指指一脸茫然的我，“劫色！”

我趺坐下来，是真的从椅子上坐了下来，吓得网吧老板久未回魂。

当我重新坐稳时，小法师已经倒在地上了，虹正开心地哼着歌，对小法师的哭爹喊娘只回了一句：

“谁叫你这人妖抢过我的半月极品，在比奇！”

这才知道女人，真是记仇的生物。

后来偶尔问到那人妖的事，虹才说她找他很久了，知道这是他必经之地，所以才报复的。还说了一句:“在传奇里呀，周边跑的，多半是人妖。”

人妖啊，那虹呢？

“你希望我呢？”她反问。

我说我希望，因为我一直想找个摆脱她的理由，不成理由的理由。虽然我知道总有一天还是会回到我一个人的传奇，但我希望这一天尽快，拖一分，就少一分，就碎一点。可当她踹了我一脚并说“我是人妖早P你了”时，我心里，竟没有多大的失望。

我想，我不但懦弱，还自虐。

虹，虹…

我升到28级时，已过了两个多月。这些日子里，陪伴我的都是虹，可她却只升了两级。她贪玩，这我是知道的。传奇只有一个，但每个人的传奇又不同，一个人的传奇是我，一帮人的传奇是虹；男生的传奇是闯荡江湖，女生的传奇是享受江湖。女孩子的虹，乐子不断，最近，又迷上了赚钱，拼命赚呀，还逼着我走亲访友。女人到了29，都这样？

可我知道我终究是一个人的，我的心中永远不可能放得下别人，因为这是我的心，即使是虹，也一样。

于是，那时，我不耐烦了，为什么我要和这个女孩到处干些有一搭没一搭的无聊事情？

她惊讶地看着我:“你不知道吗？这些全是我的朋友。”

“可为什么你的朋友，我就该认识？”我一直是一个人的，我不喜欢她的那些朋友，太热情，和她一样，太热，让我受不了，尤其是那个叫“疾风”的，我不喜欢他，一点也不。

“不要这么见外嘛，好歹，我也是你的第一次呀。”虹仍旧笑。

“什、什么哦，你别胡说！”我脸烫了。

“这是事实嘛。”她嘟起了嘴，“我想你现在也应该交更多的朋友了，在传奇里，没有朋友是不能生存的。”

那是你的想法罢了，我无语看着她。那时我就想了，这样下去，这样下去，我一个人的传奇，就会慢慢消失，我不愿意。

“你不作声，就是默认了，那我们这就进城去，入了沙巴克，你就有很多朋友了！”

我甩开她的手:“才不要！”

开什么玩笑，我的传奇，为什么要入那个家伙的行会！

“啊？”她没有听清，这没有什么，但我却冲到她面前，一字一句说了很多，我想我这一生，都没有说这么多过。

“我说，我不要加入那个行会，为什么你一定要我入会？传奇一直是我一个人的，我不要其他人来介入。什么朋友，有哪个朋友比自己更了解自己？你一直都是这样，朋友朋友地在我身边打转，我的生活被你搞得一塌湖涂，我不需要，你知道吗？我一个人够了，就我一个人够了！”

看吧，多么简单就说出来了，一点也不难，我为什么还要犹豫两个多月？

她呆在那儿，仿佛被什么钉了一下，黄沙漫天，打在她脸上，打在我眼前，让我看不清她，更看不清我自己。滚滚的喧哗中，我听见自己用那平静的口吻，慢慢控诉，没有表情的表情，依旧是我，该说的不该说的都说了，没什么大不了的，每说一句，什么东西就冷却了一点，凝固了一点，关闭了，锁紧了。

她的嘴唇动了动，但没有说什么，直到她背过身，才留下了一句不着边际的话：

“寒，你像贝壳，你说呢？”

虹就这样从我的生命中走了，进了本属于她的城中，我仿佛看见她身边站了一个人，但我看不清，揉揉眼睛，为什么还是看不清呢？黄沙打在我身上，可笑吗？我竟觉得很疼。

我想，自己一直都是一个人的。现实中孤僻，游戏中如此，心中，更是这样。虹不应该叫虹的，彩虹，不都是转瞬即失吗？她又能祈求存在多久？带来了什么，带走了什么，都不重要，我依然是我。唯一不同的是每每经过那个城门口，都会朝那儿看一眼，仿佛那儿有个熟悉的影子，带着傻头傻脑的排骨站着，然而，每每这时，就什么也看不清了。直到很久很久后的一次，我看见排骨成了狗，虹的身边也多了一个人。

这时，心又跳动了，想到了虹的“我是你的第一次呀”，才醒悟，我的第一次与人交谈，第一次杀人，第一次打劫，以及第一次讨厌某个不相干的人，都是属于虹的。虹说我像贝壳，原来，贝壳是一直用坚硬的外壳保护着脆弱的心脏。虹试图撬开我的壳，几经尝试，才发现自己错了，壳没有了，心也就死了。所以，她失败了，放弃了，而我，依旧坚强地活着。

一个人的传奇是我，一群人的传奇是虹。■

(注1)排骨:“传奇”中对于召唤骷髅的爱称。

(注2)こんにちは：日语中“你好”的意思。



K文

扑克牌启示录

文 /kirty

大家想必都有过这样的感受，对复杂的游戏大作心生厌倦，看着一排桌面快捷方式就是不想点击。此时，若有死党召唤同去打牌，却很容易打起十二万分精神来。于是，笔者对玩牌的特点进行了简单分析，发现游戏设计时不可忽视的几大启示。

上手简单。扑克，54 张牌，4 种花色，任何人都能一眼看出它的结构……

启示：游戏界面一定要简单，不易上手的游戏绝对无法吸引大众目光。很多叫好不叫座的游戏很大程度上就是吃了这方面的亏。

玩法多样。扑克的玩法之多令人咋舌，即使一种打法，各地规则也大不相同。

启示：游戏设计要考虑到多样性和可扩充性，好的游戏不仅要留出日后更新的余地，现有内容也应尽量给玩家最大限度的自由，想怎么玩就怎么玩。正面教材如《魔兽争霸》，种族战术研究成果堪称日新月异。

竞争激烈。参破"是非成败转头空"的高人毕竟是少数，大多数人在游戏里追求的还是对抗、竞争、人无我有，人有我强的成就感。我



们在玩牌时常会为屈居下游而气急败坏，却从不怯于一次又一次厚着脸皮再开新局，只为在不断的失败中提高技术，最终将面子扳回来。

启示：游戏设计要考虑玩家间的对抗竞争体系，保持其相对平衡和可持续成长性。如一类人物过于强大，往往会让玩家觉得没劲，失去了超越强者的动力。反面教材如《传奇》，有一段时间道士带一头神兽即可称霸江湖，让大家兴味索然。

团队合作。玩牌时，有个好"对家"配合，烂牌也不一定会输，让我们感到集体力量的伟大。

启示：游戏也是如此，玩家青睐于需要多人协作、沟通顺畅的作品。这正是单机游戏被网络游戏抢去江山、竞技游戏异军突起的重要原因吧。要知道，很多单机玩家是为了上官方战网才忍痛投资正版的，很多网游玩家是为了和朋友不离不弃才情愿购买点卡的。

运气常新。玩牌的最大乐趣在于它的不可知，再强的对手也抵挡不住我们鸿运当头时抓到的一手好牌。

启示：考虑运气的好坏，给游戏加入未知因素，是吸引玩家反复投入其中的一大密技。笔者记得《传奇 3》里曾经有个 NPC 万事通，每天会给玩家不同的任务。起初，任务完全随机，奖励天差地别，很多人不到午夜零点就会挤在万老头身边检测人品。后来外挂做出了任务速查列表，任务奖励也逐渐沦为垃圾，这个原本很有特色的设定最终因为失去不可知性被玩家遗弃了。■

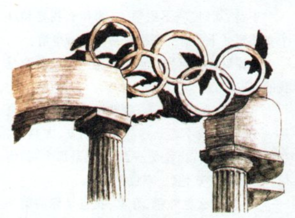
苍蝇·外挂·奥运会

文 / 醉酒狂牛

数月前食堂的一只麻辣苍蝇，彻底毁灭了笔者长久以来对川菜的喜欢。之后数日，新鲜出炉的 A3 外挂，令笔者再犯胃部肌肉痉挛半消化食物反涌之恶症，同时也彻底毁灭了笔者对 A3 的所有兴致。以上经历，在十年号家游杂志 K 文版块附有详情，有兴趣者可寻而阅之，不再赘述。

上述事件遗留之后症，在笔者励志有限戒网两个月后，所幸初愈。后来的这个夏日，欧洲杯美洲杯亚洲杯奥运会接踵而来，笔者乐而欣欣，正好忘却一切龌龊琐事。此文下笔前一钟头，跆拳女侠陈中为中国奥运军团拿下收官金牌，顿长精神。同住二友提议打酒来庆，遂欣然应允。下楼路过书摊，竟瞥见九月号家游赫然驾临，忙掏银子恭请入怀，好事成双，此乃佳证。无奈祸无常祸，乐者也绝无常乐。便在几分钟后笔者粗览杂志之时，久违之苍蝇，应该说是苍蝇陛下的死忠、卫道者的招摇大旗竟呼刺刺扑面卷来！

卫道者开篇便搬出权威压阵———黑格尔大人说"存在即合理"。先不论黑大人是否愿意将此名言借予苍蝇做胭脂粉抹，只暗想以此解现世，便可为世上一切罪恶勾当天下大赦了。不知黑大人于天堂闻之哭耶笑耶？一路看将下去，卫道者的观点无非如此一条，总结如下：现下的网游皆升级漫长枯燥无味，而人们的生活却不只有网游而已，桩桩件件大事小事都得忙。仅娱乐休闲一项也不只有网游可玩，



将过多时间耗费于此物显然不值，也无可能。因此，外挂便可以帮助人们以极少时间来获取更多的乐趣，从而广泛的享受生活。不知在下理解的对否？

这样想来，的确大有道理，笔者将这造福于世人的宝贝贬作蝇虫，实乃罪过。正当笔者暗叹闻道未晚时，忽觉不妥。卫道者既如此憎恶枯乏网游，何不另寻乐趣，而寻方设法非要体验痛苦，是否有自虐倾向？

生活中不独有游戏，游戏中也不独有网游，如今网游的确新意不多。但俗话说"好者自好"，人们都有不同的喜好来消遣放松———保龄跑步高尔夫，看书听歌搓麻将。但无论玩什么都有个必须的前提，那就是勿要影响他人。你可以喜欢打保龄，那便可以在大马路上滚球么？你喜欢跑步，那便可以在图书馆溜圈么？你喜欢玩高尔夫，那便可以端着球杆瞄人家脑袋么？也许这样的游戏方式会让你快感迭升更觉愉悦，但就意味着别人也会开心舒服么？

无规矩不成方圆，游戏也是如此。若无种种规则限制，象棋围棋五子棋有什么分别？跨栏跳高四百米又有何不同呢？只有遵守游戏规则，符合既定程序，参与其中者才能体味个中乐趣，享受成功的喜悦与落败的懊丧，才有其参与游戏的价值，不是么？其实，只要我们需要，世间万物皆有外挂——作弊可以为我们免去寒窗之苦而取得好成绩；假文凭可以为我们免去历练的艰辛而得到好职位；偷漏税可以为我们免去经营盘算而攫取更多利润……总之，这些"外挂"们都可以为我们省掉辛苦麻烦的过程，尽快的收获成果，那它们便都应是世人追宠的宝物了？

兴奋剂，历来是各项体育运动严查严禁的蛀蚁。按照外挂支持论的观点，何必呢？它们的出现不但可以省去运动员们长年的艰苦训练，从而有充裕的时间来轻松享受生活，而且对于观众们也是幸事。当我们看着健儿们三秒跑完一百码纵身一跳五十米，或者标枪一飞两公里单手托起大象玩的精彩场面时，谁不会连呼过瘾？这，便是外挂们的功劳了。不过，若真如此，多年后我儿孙满堂再看奥运，当孙子指着高高飘扬着的奥运五环旗问我何解时，我就不得不告诉他———那象征着欺骗，自私，贪婪，伤害，以及……外挂！■

谁能保护我们的装备？

文／伤心的费才

刚开机上 QQ，就收到兄弟传来天崩地裂的消息——我们的装备都被删掉了。我大惊，连忙上线去看。果然，仓库空空如也，人物身上清洁溜溜。

被删除的装备是不久前从一个声称不再玩这个垃圾游戏，所以清仓挥泪大甩卖的家伙那里买来的，都是少见的极品，价钱诱人。当时我和几个兄弟以为捡到了大便宜，不管三七二十一，拼尽全部财力，砸锅卖铁，终于包下了他存货的三分之二。谁知道宝贝在怀里还没焐热，就莫名其妙地全没了。后来，游戏运营商就此事发了一条通告，说复制装备非法，查到后一律删除，不再另行通知云云。这事让我很郁闷。全部家当化为乌有，大半年的心血变成浮云。我开始思考一个问题：别人复制装备，我们承担后果，凭什么？

游戏厂商当然理直气壮——我是运营者，我有权利设置一定的游戏规则，比如复制装备应该完全删除。复制的就是非法的，非法的就是不公平的，只有删除才能维护公平。

我认为这仅仅是一面之词。

首先，复制装备的产生，说明游戏本身存在 Bug，没有 Bug，又怎会有人能钻空子复制？归根到底，复制装备是游戏的一部分，是开发者留下的漏洞制造出来的，何时却变成了玩家的原罪？

其次，可能有人说，现实中购买的走私品被发现也是要没收的，销赃买赃都有罪，盗版更见不得光……违法物品持有者，哪有资格置疑别人？问题是，现实中我们总有一些手段来鉴别这个东西是不是正品，比如假名牌、盗版，甚至假钞。大多数时候，购买假货是知法犯法。在游戏中呢？如何辨别玩家交易栏上的碧血剑或屠龙刀是天赐神兵还是残钢废铁？如果复制者制造出来的装备缺胳膊少腿，我们当然不会上当。当年《奇迹》就曾经出现过很多复制装备和宝石，只要稍微有常识的玩家都可以一眼认出来，特征是属性和物品说明不完整。可惜这样失败的复制已成绝响，现在伪造出来的东西足以以假乱真——本来就是一串 0 和 1 的数字组合，顺序相同想不真都难。既然无法识别，又何来故意购买、做贼心虚？更何况法律条文里还有一个“善意第三方受保护”的说法呢！

运营商称，我们知道哪些装备是复制的，我们有技术，有编号，有证据。那为什么不在游戏里安插一个物品真伪鉴别 NPC，让大家很容易就能得知哪些是原装正版，哪些是假冒伪劣？退一万步说，既然删了才能让游戏秩序好转，才能让大多数人心理平衡，那么删就删吧。但对于可怜的被骗者，难道连些许的补偿都没有吗？既然游戏商是游戏里的上帝，无所不能，交易记录总有吧？查到我是用什么东西和复制者交易的，把交易逆向处理，将那该死的混蛋打入十八层地狱也没关系，只是，请把我的财产还给我。

什么，暂时还没有交易记录？……算了，当我什么也没说。我只问一句，你告诉我，谁来保护我的装备？■

网吧人众生相

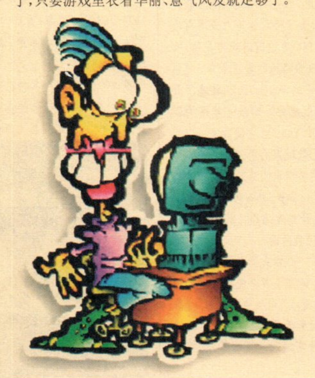
文／萝洁艾尔

网吧是这样的一个地方，让你爱恨交加却欲罢不能。纵然那里的气味不怎么地道，纵然那里不可能是你的归宿，但在梦醒时分之前，网吧就像是一块奶酪，金灿灿的油光下，让你看不到那个可以牢牢套住你的卡簧的影子。网吧里的人们就这样存在着……

一、游戏人间。男女都有，在游戏中一直保持平和心态，玩玩就算。他们每天呆的时间最多也不会超过 3 小时，不惧上不欺下，甚至玩了一年在服务器里都不是很有名。他们的兴趣应该很多，所以事情也很多，大多已有固定工作，在网吧里算是最光鲜的一类人，咋一看甚至还有些亮眼。但这类人近来可是越来越少了，大概是游戏越做越逼真，人心也越来越空虚，很多人把虚拟人物当做了第二生命细心栽培。

二、沉默是金。多属男性，你问他为什么玩游戏，他先是说不知道，然后好像自己回答自己一样，说只是无聊。其实在这个世界上，年轻的男性能有几个会对游戏完全免疫？所以无聊自然要来玩游戏，只是无聊的时间多了一点而已。他们的级别通常都不低，但一样不出名，人称“练级狂”而已。在网吧呆的时间非常长，但是异常老实的不 PK、不泡 MM、不惹事生非，非常好脾气。当然，在现实里也是一样。此类玩家外表只注重干净，但不扎眼、不漂亮、不时髦，就像大地一样沉稳。

三、激情投入。男女皆有，但男多女少，在网吧呆那么长干嘛？练级呗！练级高了干嘛？打装备呗！打装备干嘛？风光、打架、泡 MM、扬名声呗！这种已完全把虚拟人物当成自己的玩家，在游戏里一般是名人，嚣张、激进和男性化。外观呈现头发油腻、两眼发直、穿拖鞋叉大腿状。因为游戏里的一切占据了他在现实世界里的一切，他已完全不需要考虑现实形象如何了，只要游戏里衣着华丽、意气风发就足够了。



四、柔情似水只为君。女孩子总要有精神寄托、爱情存放的地方嘛，偶然有天来网吧，受到地毯式轰炸的游戏宣传，开始接触游戏，然后情不自禁就找到了自己的精神寄托——游戏里的“真挚”感情！可怜！不知有多少精神寄托的就是那些穿拖鞋、叉大腿的游戏猛将呢？纯纯的网恋通过游戏的这道迷魂药，显得更加真实、更加感人肺腑。这样的女性玩家大多还处在学生阶段，而且是屡伤心、屡失败，却依然故我型。当然，强烈的电脑辐射是不会因为你痴痴的恋情而同情你的，熬夜让身体虚火上升、内分泌失调、增加肥胖……还有那双饱含温情的眼睛，恐怕只能透过眼镜片才能细细品味了。

五、英雄为美人折腰。为心上人才玩游戏的男性玩家极少极少，不过，就像在占绝对主导的异性恋世界中，总会出现几对同性恋一样，衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴的男性玩家还是有的。也许是缘分，也许是故意，总之，就是在偶然的游戏里，碰见了一个让自己为之怦然心动的她，从此就迷失了。在游戏里所有的努力，也只为了博得美人对自己的回眸一笑，或是一声赞许。

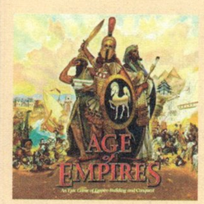
一天 24 小时的时间终于就这样转瞬流逝了，带着还没有把敌人打败的遗憾，带着今天又进步的喜悦，网吧人类们终于想到孤身单影把家还了。最后再恋恋不舍看网吧一眼，10 个小时以后再会吧。■

AGE of EMPIRES 帝国的时代

文/foxfool

中世纪的原野。落日的余晖中,一个斥候骑兵正沿着王国的边界缓慢的巡逻,夕阳在他的身后划出长长的背影。突然,一阵清脆的马蹄声和富有节奏感的金属撞击声由远及近,他警惕地抬起头。只见一队重装骑士风也似的冲了过来,在斥候作出任何反应之前,长枪已经贯穿了他的身体,巨大的冲击力将他连人带马撞倒在地。

不远处的村庄里,耕作了一天的农夫们正走在收工回家的路上。可是,远方的警戒塔传来了尖利的号角声,农夫们意识到发生了什么,争先恐后地向城堡中跑去。同时,敌人的骑兵也开始向城门快速地突击,"关上城门!关上城门!!",毫无准备的士兵们声嘶力竭的叫喊着。城堡上的弓箭手乱箭齐发,冲在最前排的骑士们倒了下去。面对坚固的城墙和堡垒,骑兵的冲锋暂时停止了,开始向后退却,他们为更强大的友军让出了道路——巨大的投石机与攻城车出现了,密集的箭钉在它们厚实的木头支柱上,却对它们毫无损伤。城堡的大门被攻破,挥舞着旗帜的骑士们呼啸着冲了进去,大火熊熊燃起,一个王国覆灭了,崭新的帝国时代从此来临……



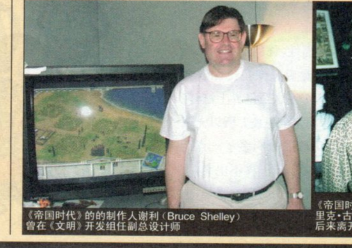
史记之一
巨人肩上的帝国:帝国时代

在七年前的公元1997年,微软,电脑软件业当之无愧的霸王,为了将它的势力范围再次成功扩张,以《帝国时代》这部游戏为先锋,吹响了向电脑游戏界攻城略地的进攻号角。《帝国时代》由微软旗下的Ensemble工作室所开发设计,一经推出,就成为当时最受欢迎的即时战略游戏,被称为1997年的"年度游戏"(The Game Of Year)。它使玩家可以实现自由书写人类数千年战争史的抱负,刚一诞生就成为无数玩家的至爱。

实际上,《帝国时代》在内容和模式上并没有什么明显突出的革新——即使是以当年的眼光来看。首先它借鉴了席德梅尔"文明"的文化背景,甚至可以说《帝国时代》是"文明"的派生产品:游戏以人类历史中十二个最光辉灿烂民族的古文明发展史为背景——以商为代表的东亚文明、以巴比伦为代表的两河文明、以埃及为代表的非洲文明和以希腊为代表的地中海文明,构建出了一个古文明之间大乱斗的舞台,将历史的发展分为石器、工具、青铜、黄金四个时代,建立了各个民族的庞大的科技树体系。在操作上,它吸取了当时最流行的即时战略游戏《魔兽争霸II》和《命令与征服》在操作上的优点,并加以融会贯通,如设置了《魔兽争霸II》中使用的建造快捷键,以及《命令与征服》中使用"Ctrl+NUM"进行数字编队的设计等,玩家们几乎不用任何摸索就可以轻松上手。

从表面上看来,《帝国时代》就是将"文明"用魔兽、C&C模式来表现的一个混血儿,但Ensemble在博采众家所长为我所用的同时,注重加入了自己独特的创意,于是一个崭新的经典诞生了。

一部游戏,首先吸引人的就是它的画面。《帝国时代》以256色,最高支持1024*768的分辨率,为我们展现了人类文明中壮观的场景——恢弘的奇迹,华丽的军队,翠绿的森林和草原,海水中甚至能见到跃起的鱼群……在发展到全新的时代后,它的建筑会呈现出更加华丽的外观,最高级的形态即使用金碧辉煌、精雕细琢来形容也不为过;每个兵种在完成新的科技升级后,在所有帝国玩家所熟悉的"刷"的一声后:骑兵换上金色的盔甲成为游侠,单驾马车成为双驾的镰刀战车,战象披上闪亮的战甲,弓箭船换装为弩炮船……每一次的升级都会带来全新的感官震撼,给予



《帝国时代》的的制作人谢利(Bruce Shelley)曾在《文明》开发组任副总设计师

《帝国时代》的主设计师里克·古德曼(Rick Goodman)后来离开了Ensemble





黄沙下的残碑:这段开场动画让我们记忆犹新

每个人强烈的视觉冲击。这些设计虽然不是《帝国时代》所独有的,但是《帝国时代》却将它发挥到了极致。这也形成了后来"帝国时代"系列精致、唯美、写实的美工特点,甚至于很多玩家在习惯了"帝国时代"中鲜亮艳丽的色彩和明快的视觉风格以后,在很长一段时间内无法适应后来《星际争霸》昏暗的画面效果。

极尽奢华的图像表现,使《帝国时代》的乐趣并不仅仅在于作战,它还实现了类似于"恺撒大帝"那种的模拟城市建设的功能。当玩家们励精图治,将宏伟的古代都市呈现在自己的眼前,耳边响起雄壮的史诗风味的游戏音乐,其成就感不言而喻。有趣的是,凭借这一点,"帝国时代"系列居然吸引了一些女性玩家——也许并不能称她们为"玩家"?不过这款在她们口中形象地称为"造房子"的游戏,的确是她们所最早接触的电脑游戏。

《帝国时代》通过对各个民族的经济基础、发展速度、科技优势、兵种指数等各个方面的参数进行微调,使诸民族的发展方向产生很大的差异,并且努力作到与真实历史之间的大体吻合;引入了兵种相克的理论,使游戏中的作战战略更加的多样化,真正实现了兵来将挡,水来土掩;它的剧情模式并不是很引人入胜,但是玩家们对它优秀的联机对战功能却赞不绝口,《帝国时代》将当时的即时战略游戏的对战性发展到了一个新的高度,游戏中还提供了随机地图、多种类胜利方式的选择等功能,使每一次对战都充满了新鲜感。

这些因素都使得《帝国时代》在当时成为最受欢迎的即时战略游戏,并且迅速获得了广泛的认同,获得了当年E3最佳即时战略游戏的桂冠。《帝国时代》的迅速崛起,侵吞了"魔兽争霸"和"命令与征服"的大片市场份额,使它得以和两位前辈平起平坐,从此形成了即时战略游戏界的三足鼎立之势,而且大有后来居上,取前人而代之的势头。


阅兵式:整齐的队伍通过城门

除了作为战场,海洋还能提供渔业资源

建筑物的风格很像经营模拟游戏《恺撒大帝》

但是在另一个方面,游戏也存在着不少缺陷。最让大家诟病不已的bug就是经常出现某个单位卡在某地动弹不得,为了不占人口份额,我们只有残忍的按下"delete"键对其进行人道毁灭;还有就是早期即时战略游戏的通病——平衡性,大家在刚接触游戏时,根据对历史的了解,往往各自选择自己喜好的民族,并想当然的培养各自的特色兵种,战斗时,通通都是多兵种的大混战。但是,玩家很快便发现弓箭手、投石车、弩车等远程攻击单位的强大威力,于是游戏又变成了类似于"红色警戒"中坦克大战的相同民族弓手的对射,战斗的效率提高了,乐趣却减少了,这个现象一直延续到《罗马崛起》的推出。



史记之二
改良后的经典:罗马崛起

按照商业惯例,有了第一次的巨大成功,资料片的出现是不可避免的。但是,《帝国时代》的资料片《罗马崛起》(Rise of roman)不仅仅是一个简单的剩余价值榨取机。它保持着《帝国时代》的优良传统,并在此基础上进行完善,更多的部队、种族一一登场,游戏新增加了以罗马为代表的四个新民族:罗马、帕米兰、马其顿和迦太基;增加了新的兵种单位,玩家们可能永远也不会忘记《罗马崛起》中镰刀战车和铁甲战象的恐怖威力。

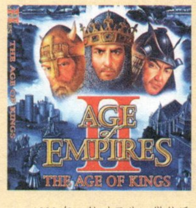

沙漠中的古埃及风格城市

混乱的大海战

Ensemble工作室进一步地对各民族的各项指数进行调整,使游戏的平衡性得到大幅度的改良,针对玩家们在对战中民族选择时的矛盾心理,《罗马崛起》提供了随机民族的选择功能,解决了原先同民族、同兵种内斗的现象,使得游戏在对战中会出现更大的不确定性(本来各个民族的历史起点就是不一样的),这样也就要求玩家们在游戏时必须对自己的敌人和伙伴的民族特点有充分的了解,具备更好的大局观,从而制定针对性的发展策略,实现破敌致胜的最佳组合。游戏的"规模"也进一步扩大:人口限制从50增加到了200,提供了更大面积的游戏地图,这些都使更宏大的决战成为可能。还有很多细节的调整相当微妙,只有仔细地去体会和挖掘,才会发现。

虽然有些bug仍然没有得到解决,平衡性也不是完美无缺,但是瑕不掩瑜,《罗马崛起》得到了广大的帝国玩家们一致好评,被公认为帝国系列中最经典的版本。

此后,微软还推出了《帝国时代黄金版》,其实就是将原版和资料片合而为一的版本,和《罗马崛起》不一样,这是一个换汤不换药的东西,只有商业价值。但是,这依然得到了广大玩家们的热烈支持。



史记之三
守成之作的高峰:帝国时代II

20世纪末,昔日的RTS王者WESTWOOD逐渐没落,即时战略游戏界也就演变成了微软和暴雪两个巨头的角力场。1998年,暴雪推出了经典大作《星际争霸》,对《帝国时代》进行阻击,并且取得了很大的战果。在那时,微软与暴雪、帝国与星际,可能是所有电脑游戏玩家们的经典话题。

1999年,针对于此,微软适时地推出了《帝国时代II国王时代》(Age of kings)。由于一代的巨大成功,Ensemble工作室沿用了《帝国时代》模式的大框架,他们相信《帝国时代》的模式已经相当的完善。事实上也确实如此,《帝国时代》的模式成为后来诸多历史类即时战略游戏的样板和典范,几乎所有的此类游戏,比如《神话时代》、《地球时代》、《帝国:现代曙光》等……在它们的身上,到处都可以看到"帝国时代"的影子。因此,《帝国时代II》完美地继承了一代所有的成功套路,并进一步的改进和发扬光大。

《帝国时代II》的背景包括了从罗马帝国的衰亡,经过漫长黑暗的中世纪,直至文艺复兴这大约1000多年的历史,提供了中国、不列颠、维京、蒙古、拜占庭、哥特等在历史上叱咤风云的十多个民族选择,共分为黑暗、封建、城堡、帝王四个时代,提供了更加多样化的建筑,更加庞大的科技树,尤其值得一提的是,在游戏进行到城堡时代后,在城堡中可以生产各个民族的特色兵种单位,如中国的诸葛弩、日本的武士、不列颠长弓手、条顿骑士等,让玩家们体验到了更加逼真的古代战争。

《帝国时代II》的画面质量得到巨大的提升,Ensemble工作室使用了伪3D的画面,使在一代中颇受争议的人物和建筑比例得到了适当的调整,而且难以置信地


二代的画面有了革命性的提高

即使作为一款建设游戏来玩,《帝国时代II》也算的上是"豪华"了



二代中“史实战役模式”变得丰富诱人

用功能强大的编辑器编制壮观场面是不少玩家的“恶癖好”

庞大的科技数设定来自于“文明”系列

是它只用256色，就向所有人呈现出了一个完美的中世纪。其画面的精致程度，对每个建筑和单位的生动演绎，今天依然被人们所津津乐道。

《帝国时代II》吸取了广大玩家的意见，增加了更多富有创意的细节设计：各民族单位所说的都是本民族的语言，配乐也是富含民族特色的音乐；玩家在游戏中还可以对游戏的快捷键进行符合自己习惯的设置；在建造城墙时可以修建城门；引入了阵型的概念，可将部队列为列队、纵队、方阵、楔形等各种作战队型，使游戏中的战争场面更加真实；新增加的弑君胜利模式，将决定胜负的标准转变为君主的存亡，即使实力较弱的一方，如合理利用战术，杀死敌方君主，亦可战胜实力强于自己的对手，以往经济、军事力量决定RTS胜负的现象得到改变，使历史中的以少胜多，以弱胜强成为可能。

游戏的平衡性也被发展到了极致，没有什么无敌的兵种，任何的兵种组合都可以找到对应的破解方法，只有具备良好的大局观和熟练的微操作技巧，才能做到知己知彼、百战不殆。

《帝国时代II》的对手AI得到大幅度的提高，方便的快捷键设置使农夫的工作不再须要玩家们的时刻监督；新增加的集合命令，会让单位自动执行任务，会让新制造的单位更迅速地到预定地集合。同时，在一代中并不引人注目的“史实战役模式”变得丰富诱人，成吉思汗的远征、英法百年战争、十字军东征等史上的经典故事都得以重现，加上优秀的战役编辑器，产生了一大批有志于制作战役和地图的爱好者。所有这些，都使得《帝国时代II》继《帝国时代》后成为又一个当之无愧的经典之作。



史记之四
帝国的最后绝响：征服者

2000年，微软又趁热打铁推出了二代的资料片《征服者》(The Conquerors)。既然名为“征服者”，游戏增加的都是匈奴、西班牙、朝鲜、玛雅、阿兹台克等这些在历史中喜好对外扩张或者是奋力抵御外敌入侵的民族。《征服者》的推出模式和它的前辈《罗马崛起》如出一辙，增加更多全新设计的战役，增加了新的升级兵种单位和新的科技。它也理所当然地取得了与《罗马崛起》的同样成功。而且，富有商业头脑的微软也没忘了再次推出了《帝国时代II》的黄金版。

与暴雪的慢工出细活，跳票成性不同，美国人对游戏产业的运作更讲究效率。从1997年到2000年，“帝国时代”系列以每年一部的速度不间断的推出，而且件件都是精品，玩家们在大呼过瘾的同时，不得不佩服微软强大的软件研发和商业运作的实力。更为惊人的是，“帝国时代”系列游戏还创造了全球累计销售1500万套的商业奇迹。

于是，由《帝国时代》、《罗马崛起》、《帝国时代II》及《征服者》共同创造出了一个属于“帝国时代”的帝国，成为“微软出品，必属精品”的最有力佐证，微软能够在电脑游戏界迅速打响知名度，崛起为与EA、暴雪等并列的游戏巨头，“帝国时代”居功至伟。



帝国时代II：的黄金版.

“帝国时代”具备一种浓重、沧桑的历史氛围，会使每一个喜欢它的玩家产生强烈的共鸣。当你选择古中国时，具有浓郁中华民族特色的建筑，配上悠扬的东方丝竹乐，听着自己的人民用熟悉的汉语(虽然还不是很标准)对你的指令做出反应，这些都会使你情不自禁的融入其中。当经过无数次拉锯战和消耗战，从小的分队冲突发展到史诗般的决战，当你指挥着千军万马声东击西、分割包抄、诱敌深入、多路夹击、集团冲锋……这种酣畅淋漓的感觉，让电脑前的玩家与史诗中的雄主名王们梦幻般交换着身份……

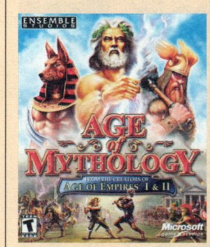

日本和韩国也被列入“帝国”，让很多中国玩家感到好笑

攻城战最能体现古代战争的宏大气氛

“帝国时代”使枯燥的历史变得形象和丰满，回想那些史诗级别的电影：《勇敢的心》中的长弓射手和高地战士、《斯巴达克思》的罗马方阵军团、《宾虚》的战车大赛，《特洛伊》中庞大的希腊远征舰队……都可以在“帝国时代”里找到它们的影子。“帝国时代”可以使你在虚拟的世界中实现“男儿何不带吴钩，收取关山五十州”的梦想，去体验“金戈铁马，气吞万里如虎”的感觉。记得曾经有影院为《角斗士》打出的广告语就是“帝国时代真人版”，可见当时“帝国时代”系列在中国的影响力。

“帝国时代”系列以几千年的人类历史为背景，以让不同时代的文明之间在同一舞台上表演，也难免有不少“失实”的设定，最典型的莫过于在中国玩家的眼中，朝鲜和日本在很长一段时间内根本不够资格称其为帝国或者文明，但是这并不影响中国玩家们对它的痴迷。由于“帝国时代”，很多对历史课头痛的朋友开始津津乐道于游戏中出现的民族的历史，特色兵种在史实中的作战效果，科技变革的影响，甚至细节到民族服装、建筑风格等等。

“帝国时代”所具备的深厚的文化和历史内涵，用即时战略的游戏方式来展现人类历史中的经济奇迹与战争场面，这是其它所有RTS所不能比拟的，这也使它成为一部具有里程碑意义的游戏系列。如果说暴雪的“争霸”系列对微观战术素养和技巧操作的追求几乎已经到了极致的话，那么“帝国时代”系列所追求的就是对历史的感悟，以及宏观战略和微观战术的完美结合。



史诗之五
未能延续的神话：神话时代

历史说到这里，似乎应该画上一个句号了。不过，在此后的一段时间里，出现了很多“帝国TOO”的作品，但绝大多数都无法超越甚至触摸到“帝国时代”的水平，所有的帝国玩家们都在翘首以待《帝国时代III》的诞生，目光紧盯着Ensemble的每一个动向。

2002年，Ensemble出品了《神话时代》(Age of mythology)，并于2003年推出了资料片《神话时代之泰坦》。游戏以西方和非洲的神话传说为背景，提供了希腊、埃及、挪威三个文明选择，在资料片中还加入了亚特兰蒂斯文明。它改变了以往“帝国时代”中基本兵种单位的造型大致相同的缺憾，每个文明的建筑、兵种、科技都是完全不同的，而游戏最具备特色的地方就是每个文明拥有三个主神，每个主神又有若干个副神，每个神灵拥有不同的神技，同时拥有不同的英雄、神话兵种和特种科技，以此为基础构建出了一个庞大的兵种体系。通过每次时代升级时对不同神灵的选择，实现不同的经济、科技优势，形成不同的兵种组合，再加上独创的神技设定，以及在资料片中出现的终极单位泰坦，极大地增加了游戏乐趣的多样性。

《神话时代》是Ensemble工作室锐意创新的产物，一经推出，就被认为是唯一可以和《魔兽争霸III》一争长短的大作。《神话时代》也确实做到了这一点，它和《魔兽争霸III》一样成为WCG的比赛项目。在《神话时代》没有正式推出之前，中国的玩家们普遍认为它就是《帝国时代III》，然而，《神话时代》在中国并没有引起预料中的广泛关注。其主要原因有两个方面。首先也是最主要的是文化的影响，西方神话与人类文明史并不是一回事，不少年轻的中国玩家们对古希腊神话的了解还没超出《圣斗士星矢》介绍的范畴，而北欧神话呢，中国玩家知道托尔这个名字，可能更多来自“雷神之锤”，至于埃及神灵嘛，更是无从谈起了。

另一方面是游戏的画面。《神话时代》采用了3D引擎，游戏的场景也制作的非



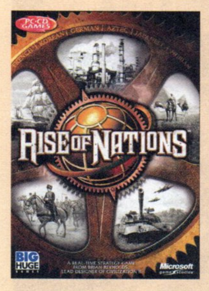


《神话时代》的 3D 表现似乎并不完美　大块头的神怪是《神话时代》的重要噱头

常精美,连环闪电、流星雨、龙卷风等神技的逼真效果让人过目难忘。自然环境,尤其令人印象深刻的是海水,这可能是笔者在即时战略游戏中所看到的最美丽的景致了。但令人遗憾的是,游戏中的 3D 化建筑还有兵种单位,尤其是人类英雄和士兵,以先进的技术所搭建起的造型,给人的感觉却是死板的,其精致程度与三年前的《帝国时代Ⅱ》完美的 2D 画面效果相去甚远,让习惯了"帝国时代"唯美华丽风格的玩家们感觉很不适应。

虽然名为《神话时代》,但它没有能够延续帝国时代的神话。将其称为《帝国时代Ⅲ》并不是很恰当的,也许更应该将《神话时代》称为"帝国时代"系列的番外篇吧。

史诗之六 谁是真正的帝国Ⅲ:国家的崛起



就在玩家们有些失望的时候,另一部游戏进入了他们的视野。2003 年 5 月 20 日,《国家的崛起》(Rise of Nations)在北美正式上市,由于它也是微软所出品的游戏,在游戏风格上与"帝国时代"又是十分的相似,使很多中国玩家认为这才是真正的《帝国时代Ⅲ》,甚至有人称其为《帝国时代Ⅳ》,尽管它没有《神话时代》那么的根正苗红——游戏的开发商并不是 Ensemble,而是同属于微软旗下的另一个游戏开发公司 Big Huge Games。这个看来不起眼的小公司,却是成功打造《文明Ⅱ》和《半人马座》两部巨作的著名游戏设计师布莱恩·雷诺兹(Brian Reynolds)所独立组建的游戏开发公司。2004 年,游戏资料片《国家的崛起之爱国者》也已经面世。

《国家的崛起》超出中世纪的范畴,横跨人类五千年文明史,将人类历史分为了 8 个时代:古代、古典、中世纪、火药、启蒙、工业化、现代和信息时代,它的游戏机制分两个层次:首先是在世界战略大地图上,象"文明"系列游戏那样的回合制;其次是游戏机制的第二个层次,便是在战术场景中进行"帝国式"的即时作战。此外,游戏提供了类似"帝国时代"系列的大量的战役选择、随机地图、即时战略对战等功能。《国家的崛起》里的最重大创新就是引入了国界的设计概念:国界代表着你的王国的势力范围,建筑设施只有在国界之内方能建造,而你进入敌人的国界后,如果得不到持续的补给,士兵的生命值将缓慢消耗。这些全新的设计使游戏与真实的世界更加相似。



《国家的崛起》将历史延续到了现代

建筑奇迹一直是"帝国"类游戏的最大乐趣之一

由于《国家的崛起》对"文明"和"帝国时代"的完美融合,以及其设计中所体现出的全新的游戏理念和游戏哲学,游戏一上市就好评如潮,被国内外众多专业游戏媒体评选为年度最佳 RTS,更是被 Gamespot 评选为 2003 年度最佳 PC 游戏。它改变了即时战略游戏只是采集资源、造建筑后造兵、然后对战这样老三段的模式,难怪有国外媒体称其为"属于未来的即时战略游戏"。

对于中国的帝国玩家们来说,我们不得不无奈的面对这样一个事实:由于多方面的原因,"帝国时代"系列从未在中国正式上市。大家电脑中所安装游戏的来源也就可想而知了,因而"帝国时代"也一直无法像暴雪的"争霸"系列那样得到国内主流游戏媒体的重视。最近有消息说,微软将与国内公司合作,让"帝国时代"系列正式登陆中国。消息真伪笔者无从考证,但这对广大的中国玩家们来说,即使这是真的,也实在是有点太晚了。如今的 RTS,暴雪的"争霸"系列才是公认的王者,帝国的没落,这是不争的事实。但是就算如此,它的辉煌历史和巨大的影响力是不会随着时间的流逝所淹没的。也许《帝国时代Ⅲ》再也不会出现,但是有一点可以肯定,"帝国时代"系列永远也不会缺乏继承者。



《国家的崛起》分为战略和战术两个层面

谨以此文,向帝国的缔造者们致敬,让所有曾经、仍然或刚刚投身于帝国霸业的玩家们同享帝国的光荣。■

史诗电影:银幕上的《帝国时代》 看看这些熟悉的场面,是不是想到了我们的《帝国时代》?



《勇敢的心》中的两军对峙



《角斗士》中,将军在巡视即将出击的罗马大军

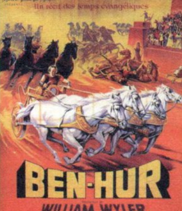
《宾虚》中的战车模型,是不是很像《帝国时代》?



《特洛伊》的登陆战让我们想起熟悉的"帝国"海战

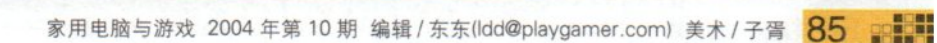


《特洛伊》的攻城战



电影《宾虚》制造了战车大赛的宏大场面

《勇敢的心》,在《帝国时代》里也能见到这样的混战



月黑风高游戏夜

序

在我们的印象中，曾经“不知道”是人一生最常说的一个词。但现在这个王者名词却极有可能被一个更颓废的说法所取代，那就是“无聊”了。面对噌噌往上提高的生活水平，才又突然发现每天活动的单调。白天重复着高负荷的学习或者工作，晚上回家恐怕累的只有一个想法那就是睡觉了。别说是用“激爽”洗澡，就是打一针兴奋剂恐怕也只能让你睁着眼睡觉了。当然有不少人可以把这种行为定义为“充实”，但至少我不会。

“夜生活”突然间已经成为了时髦的名词，它表示着很多娱乐方式，但细细想来……“夜生活？除了唱歌、喝酒、吃饭……还能干啥？还不都一样是无聊，扔了大把的银子纯粹是浪费……”这是一个朋友给“夜生活”下的定义。是啊，晚上我们还能做些什么？也许这个钢筋混凝土的城市束缚着我们，使得我们对时间和空间的理解表现得有些局限。就让我们走出去，那里是一片虚拟的世界，也许会给我们些答案吧。

我们总是羡慕游戏中夜生活的丰富，的确这里总能发生些激动人心的故事，甚至有些是你平时想都不敢想的。先让我们来看一些更贴近正常生活的活动吧。

正常型

在不违法犯罪的前提下，游戏里的人群在夜里可以做的事情我们在现实生活中也可以做到，但有时可能受到众多因素的影响有些是我们暂时不能做的，但我们为什么不把这些作为目标而努力呢……

约会

“那是一个月黑风高的夜晚……”夜晚总是会发生一些让你刻骨铭心的事情。无数的浪漫的场面都发生在夜晚，而夜晚又似乎是约会的最佳时间。在游戏里，我们可以经常看到一些约会的镜头，但大部分都是游戏开发商设定好的，尽管浪漫经典，但总不如自己设计的感人。

在《模拟人生》中，约会是很多玩家乐此不疲的内容，公园、影院、酒吧……众多的约会场所供你选择。在众多约会的场所中，最浪漫的地方恐怕非“家”莫属了。“家”最具有个性的地方，你可以随意布置这个狭小的空间，充分展现出自己的个性。


激情约会总在夜晚上演

《模拟人生》尽管已经足够浪漫，但玩家都在期待着《模拟人生 online》。只有在《模拟人生 online》发行的时候，这样的浪漫才不会因为约会的对方是电脑而感到失望。当对方是真正的“人”的时候，我们才能更具成就感，那一个月黑风高的夜晚才能留下更多的回忆。


家中的约会更为惬意



学习

黑夜总是有着很多不可告人的秘密。本该是最光明正大的“学习”，却也要在夜晚进行。孙悟空尚且三更学艺，我们的“大侠”们自然有理由效仿。无论是在武侠小说中，还是以武侠为蓝本的游戏当中，我们都可以看到主角半夜“偷学”武功的镜头。李逍遥就更是其中的绝对代言人，相信一定还有不少人记得：夜半三更，山神庙，酒剑仙，当然还少不了那些倒霉的酒坛和灯笼。

“匡衡少家贫，好读书，夜无油。邻舍秉烛，衡凿壁引光读书。”古人生活条件如此艰苦都知道利用好一切时间来学习，而我们却沉迷于游戏当中……所谓玩物丧志不无道理，劳逸结合却也能自圆其说，关键还是自己把握夜晚这段黄金时间吧。至于要是想学李逍遥半夜爬起来刻苦，我看还是不必了，其实夜生活的终点总还是“睡觉”，充足的休息绝对是必不可少的。

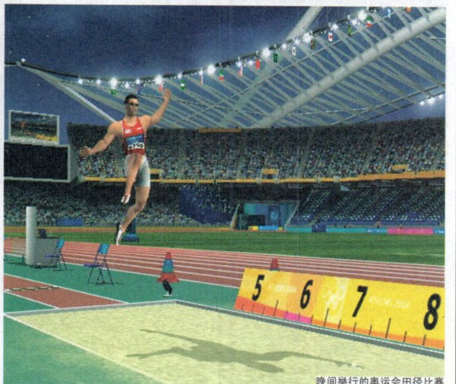
竞技

有些人似乎是属“猫”的……白天不睡觉，晚上才来精神。属“猫”的人最适合做的就是“运动员”。我们可以经常听到某某运动员说：“白天比赛对我的竞技状态多少会有些影响，我很少在白天比赛。”在奥运会期间，我们可以看到大部分田径比赛的决赛都是在夜晚进行，为的就是让球员更好地调整状态。游戏里面同样如此。在《雅典2004》中，与真实的比赛设定基本相同。游戏将很多比赛安排在夜间进行，一个原因是为了贴近真实，还有一个重要的原因就是为了显示其画面的效果，夜晚的场地，更容易制造出更多的特效，给玩家更强的视觉冲击。

在足球场上，昼夜对球员的发挥也有很大的影响，世界上的大部分球场都是东西方向建立，其目的就是为了减少阳光对球员的刺激，而在夜晚比赛球员就会免受这种影响。在足球游戏“FIFA”和“WE”中，我们都可以在比赛设定中选择夜间还是白天比赛。尽管游戏中没有特别的指出昼夜是否会对球员产生影响，但有些时候我们却还是可以明显感到其中的不便。在白天的比赛中，你有时会发现把握足球飞行的轨迹是个很困难的事情，但在夜间的比赛中，你可以根据球映射在场地的影子中判断球的落点。



灯火通明的足球赛场


晚间举行的奥运会田径比赛


夜间经营虽然收益非常，但也常有突发事件


时间已过午夜，餐馆却还总是生意兴隆

Shopping

现在的大型商场似乎流行起了24小时营业的业务，有些商场甚至60小时不停业。目的是为了什么？当然是给消费者带来新鲜的感觉刺激消费。这一点在模拟经营类游戏中，同样适用。你可以合理的安排营业的时间，让你的消费者有着更多的选择。

还有一类商店则是必须要在夜晚才能“开市”的，通常这种透着神秘感的经营场所里总会贩卖一些违禁的东西或者特殊的装备，而我们习惯把这种商店称为“黑市”。在著名的角色扮演系列“魔法门”中就有着“黑市”的设定，这样的商店通常在午夜的固定时间开业，有时在电脑的苛刻条件安排强迫下，你甚至需要在门口等上半天，就为了买件特殊的道具，价格自然也是不斐，由此“黑市”自然也就与它的远亲“黑店”拉上了关系。

当然在市场无数的网络游戏中，都有“开店”或“摆摊”的设定。大部分的玩家将营业的时间选择到了晚上，为什么？还不是因为晚上上线的玩家最多，“商品”的销量更好。

刺激型

漆黑夜晚总给人一种为所欲为的冲动，但具体到活动项目上，却总是该掂量掂量的，不是什么事想得到就能做得到的。你总要考虑考虑时间场合，考虑考虑腰包里的银子，当然还有您自己的身子骨儿是不是受得了了。

飚车

关于飚车我们从一个笑话说起吧……入夜，一个老板酒后，心情非常高兴，吹着口哨，开着心爱的奔驰600在公路上行使，这时，他发现路边停着一辆农用拖拉机，并且有一个人在摆手。于是，他停下车，原来，这个拖拉机坏在路上，想找人帮助拖走。老板今天心情非常高兴，便答应了。两个人同时约定好，如果拖拉机打右转向灯，请继续开。如果拖拉机打左转向灯，请停车。然后，老板开着奔驰600与拖拉机一起上路了。（当然开的很慢了）突然，一辆宝马轿车从后面以极快的速度超过他们，老板一看，非常生气，怒骂到：“还没有人敢超我奔驰600的呢！”于是，他马上挂高档，急踩油门，奔着宝马就追了上去。（因为喝了酒，他已忘了后面还拖了一辆拖拉机）老板很快的追上了宝马，正当他们以280公里的时速飚车的时候，被路边的一个交通警察发现了，想拦已经来不及了，连忙拿出对讲机，跟下一路段警察联系：“喂，喂，喂，发现两辆车在飚车，速度非常快，一个是宝马，一个是奔驰600，请你拦截他们，不对，是三辆车在飚车，后面还紧紧的跟着一辆拖拉机，并且拖拉机还打着左转向灯，想超车……”



地下狂飚电影代表作《极速60秒》


街头赛车的无限魅力

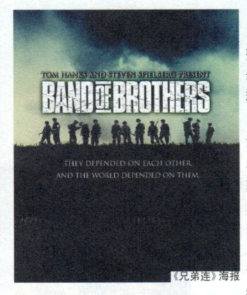
爱车是所有男人的本性，古人征战沙场的时候也很喜欢互相比较坐骑，关公骑赤兔，赵云骑青霜马，连最不济的刘备也弄了匹“的卢”，好歹也是有身份的人嘛。现在就更不用说了，坐奔驰开宝马是“成功男人”的标志之一，如果街上开过一辆法拉利，我估计90%以步当车的男人都会在心里暗暗骂一声。有了好车自然要“攀比”性能，“切磋”车技了。不要忘记，超速驾驶在任何国家都是被明令禁止的。但有两种情况，男人间在速度上的较量不仅合法，还能得到荣誉。一种是正规比赛，另外一种就是游戏。

游戏无罪，游戏满足了我们的大部分“本能”的要求，飚车这一主题的游戏自然是商家不会放过的。以赛车为主题的游戏举不胜举，论飚车最著名的当数“极品飞车”系列了。在这个系列之前的作品，EA还有所收敛，讲究的还是“赛车”，但最近的《极品飞车：地下狂飚》则将“飚车”从“地下”（Underground）转移到了“地上”。

在《极品飞车：地下狂飚》中，大把的高级车辆任你选择和改装，满足了男人对车的“追求”。赛场从现实城市街道转移到了电脑屏幕，飚车没有了危险只剩下刺激；比赛从使用方向盘变成了键盘，同样得到的还是荣誉。

跳伞

夜间跳伞应该算是夜间行为中最危险的……在白天找降落点就不是件容易的事情，更别说黑灯瞎火的。抛开危险性不说，就拿人们对昼夜跳伞的定义就更容易明白为啥夜间跳伞更难了：白天跳伞那叫运动，夜间跳伞叫行动——军事行动。

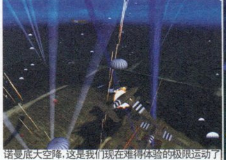


《兄弟连》海报

夜间跳伞应该不算是一项运动了，至少不像其他跳伞那样在世界范围如此流行。更多的时候，夜间跳伞是各国军队中伞兵的一项训练课程，并且运用到真正的战争中。

在二战期间，对伞兵应用最多也是最成功的国家当数苏联。苏军从战争爆发后的第二个月起，即开始使用空降兵在德军占领区实施空降作战，对于迟滞敌军前进，掩护战略撤退，起了一定的作用。第二次世界大战中苏军的首次空降作战发生在1941年7月26日至8月28日期间，任务是破坏基辅军械仓库。参加执行破坏任务的为空降兵第104旅和202旅的骨干，共300余人，他们组成10余个战斗破坏组，除仓库外，并对附近地区的桥梁等重要交通目标进行了破坏。

但目前我们最熟悉的伞兵却还是美国伞兵，而不是苏联人。为什么？都是电影惹的“祸”，当然也许也是游戏？电影与游戏本来就有着千丝万缕的联系……如果拿一部影视作品来说，那肯定是《兄弟连》了。《兄弟连》的原著作者Stephen E. Ambrose是通过采访E连在世的官兵，收集大量史料，写成的，在很多人看来《兄弟连》更像是一部报告文学。而要说游戏作品的话，那自然要首推《荣誉勋章》和《使命召唤》了，这两款游戏大多取材于同类的经典影视剧，对战争气氛的把握和渲染达到了登峰造极的水平。在游戏中都重现了二战中经典的空降战役，既给了我们重新了解历史的机会，也让我们感到一丝夜间跳伞的“乐趣”。这才是真正的极限运动，因为除了寻找落点外，你的身边还有雨点般密集的枪林弹雨。


诺曼底大空降，这是我们现在难得体验的极限运动了


《使命召唤》中演绎的诺曼底空降场面

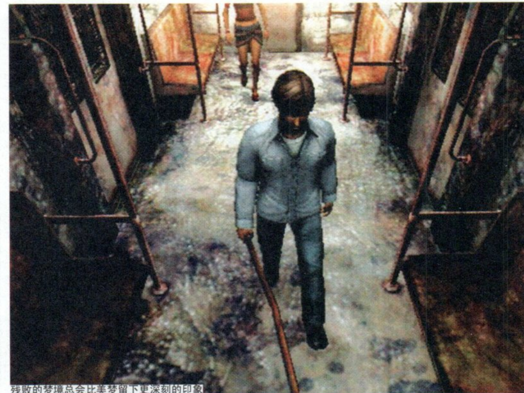
梦游

人为什么会梦游是医学家、心理学家一直以来讨论的问题。按照科学的说法，梦游与做梦无关，因为根据脑波图的记录，梦游是在沉睡的阶段并非是快速眼动睡眠阶段，此阶段人是不会做梦的，因此“梦游”称为“睡中行走”可能更符合事实。这种梦游应该算是以身体为主体的“梦游”。当然梦游还有另外一种表现形式那就是“梦中游”，应该就是做梦吧……

以梦游为主题的游戏自然也分成了这两种派别。“寂静岭”应该算是前者，而《爱丽斯梦游仙境》则是“梦中游”的代表作。

关于“寂静岭”大家的说法不一，大部分人都认为主角的行为是在一种清醒的状态而为之。但在第四代作品中，主角却是明显处于一种梦游的状态的，不然又如何解释亨利在每次冒险回来都会从床上醒来呢？也许……就好像人们对“酒后乱性”的理解一样，也许是真的因为“醉酒”而不知所谓，也许是“借酒撒疯”吧，但这一举动的前提一定是在“醉酒者”的潜意识里面原本就是希望“乱性”的。如果用这样的眼光看待“寂静岭”的各位主角的话也许就不用追究她是否真的是在“梦游”了。

而《爱丽斯梦游仙境》中所说的一切都是的的确确发生在梦中的。尽管每个人都期待着入夜后的梦境是光明的，但我们能够记住的梦却往往都是黑暗的。爱丽斯的梦在Lewis Carroll的笔下是那样的美好，但在EA的游戏中却变得是那样“黑暗”，游戏颠覆了童话世界的传统，但却给了玩家无限的另类奇幻效果。


残败的梦境总会比美梦留下更深刻的印象


梦游的场面总是阴暗恐怖，何不享受安然入梦。


爱丽斯梦游的奇异幻境场景单纯的黑白给人留下了极为深刻的印象

极端型

“小孩少打游戏机……”不管是家长、老师，甚至还有我们的“闲人马大姐”也会在最后的歌曲中语重心长地来上这么一句。我们承认有些游戏作品中会有很多“极端”行为，一些社会上最阴暗的部分或者虚构的恐怖场面屡屡会出现在电脑屏幕上。但正是因为这些事情是我们在现实世界中未曾接触到或者很少能感受到的，才使得作品本身有着足够吸引玩家眼球的理由。对于这样的作品我们要做的很简单，以游戏的态度来游戏，这是一个狂热的游戏午夜……


午夜的街头行凶,希望这只是游戏
社会阴暗丑陋的一面"黑帮仇杀"

抢劫

抢劫犯罪具有显著的特点:一是团伙犯罪,由于歹徒们做贼心虚,他们协同作案主要可以相互壮胆,互相给对方"勇气"。二是被侵害目标绝对集中,大多为单独夜间行走的女性。三是驾车作案,一部分抢劫罪犯驾驶无牌照或偷来的摩托车进行抢劫,得手后可迅速逃离现场。四是娱乐场所是罪犯"采点儿"场所,有的犯罪团伙聚在酒店、歌厅附近,跟踪单独出行的女性为抢劫目标。当然还有一个最明显的特点就是抢劫犯罪多发生在夜间。看看游戏"侠盗猎车手"将抢劫犯罪的所有特点一一展现在我们面前。

GTA 算是一个非常阴暗的游戏,也是一类以黑帮、暴力为主题游戏的代表,难怪很多国家将该作品视为引诱青少年犯罪的众多罪证之一。但按照"任何事物都由矛盾组成,有它不好的一面,肯定有它好的一面。"的辨证观点来看,这类"犯罪"游戏可以看作我们安全预防抢劫犯罪的一个"教材"。如果我们站在游戏中 NPC 的角色来看一下的话,我们就可以找到很多预防抢劫犯罪的方法,比如不屈服逼你上车的人。你也许认为服从了歹徒的命令就能保住一条命,其实相反,那只能令你更危险。反过来,如果当时你拒不服从并设法逃脱,对罪犯来说他的麻烦大了,一般情况下,他不敢当街行凶,这样会吸引路人注意,因此歹徒很可能驾车而去,另找一个顺从他们的作案对象。当然还有最重要的一点,尽量减少夜间出行,那一时段是罪犯的天堂。

窃取

偷东西算是最"下贱"的犯罪行为。那些可恶小偷的偷窃对象更多的是我们这些并不富有的人群,他们也知道捡软柿子捏,欺软怕硬……当你发现他们后,他们便变得穷凶极恶,完成了小偷到强盗的"转职",升级似乎成了一件非常容易的事,只是在一念之间便发生了。

当然也有很多劫富济贫的侠盗,他们是专偷那些不义之财的。古老的传说中有很多类似的例子,而在游戏世界中同样有这样的"英雄","神偷"中的 Garrett 就是一位,他为了阻止预言的灾难,偷盗各种富人收藏的神秘宝物,以拯救世界。抛开行动中一些顺手牵羊的小动作之外,他也算得上是黑夜中的英雄了。

除了 Garrett 这样的中古风格英雄外,还有一些现代派的"偷儿"更是众多玩家的偶像。他们把黑夜作为舞台,拯救世界同样是他们的理想,这些人就是:特工。"合金装备"中的斯内克以及"细胞分裂"中山姆都是典型的代表,他们肩负着政府和人民期望,潜入各种"基地",人类的未来就掌握在他们手中,一旦警报响起便宣告了人类末日的降临,还好这只是游戏……


一个小偷生活的真实再现


现代版盗贼,高科技装备发挥了巨大的作用


僵尸——《生化危机》不灭的主题


吸血鬼的复仇
DOOM3 中的僵尸形象让人不寒而栗

狩魔

我们讨厌一切难看的东西,印象中难看的东西大都是邪恶的,他们总是给我们的生活带来危险。

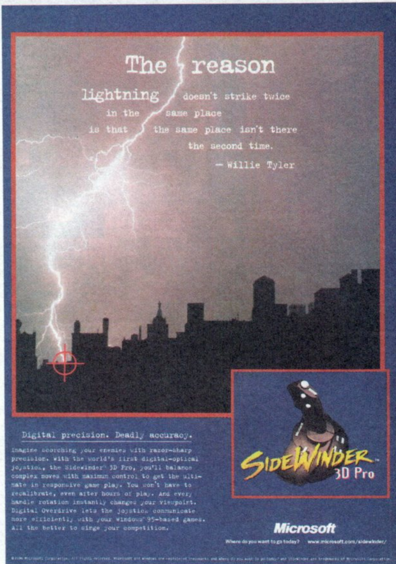
僵尸的出现应该说是人类最有创意的创意……当我们都在为了思考自己死后的生活而感到恐惧的时候,僵尸的出现更加增加了我们心中的负担。这些没有思想,只有令人作呕的身躯出现在我们面前的时候,我们难免会问,"这就是我死后的结果吗?"

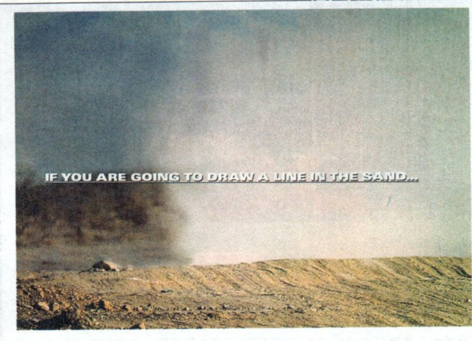
僵尸代表了一股最"恶"的势力,他们占据了我们夜晚的时间,威胁着我们的生命。面对他们我们只有拿起手中枪,向他们开火。在游戏世界中,僵尸绝对配的上"最佳群众演员奖"。他们为营造游戏气氛起到了极其重要的作用。看看"生化危机"中那些恶心的僵尸吧,他们无处不在,他们的每一次出现都会让你摒住呼吸、心跳加速。再看看 DOOM3 中的僵尸,他们躲藏在黑暗的角落里,随时恭候着你的到来,一旦你出现在它的视线之内,就会马上向你伸出肮脏而有力的手……而你要做的很简单,就是用那些超级武器把他们消灭,这是何等的快感。

当然还有一些以夜间邪恶生物为主角的游戏,《吸血鬼化妆舞会》就完全变化成了吸血鬼对人类的反击。这应该算是人类变态心理的一个表现吧……

结束语

在游戏世界中,我们找到了我们一直在寻找的那份刺激,做着我们在现实生活中想过但没有勇气去做的事情。我们在游戏中享受着别样的"人生"。当"游戏人生"落幕之后,我们还要继续着我们的生活,继续重复着我们在深夜重复着的一个动作:"睡觉"。睡前告诉自己,今晚我要做梦……■(文/Kurdt)





"推理
闪电不会再次击中同一地方，
意即同一地方不能再次待在那儿。
——威尔·泰勒
数字精准。致命准确。
SideWinder 3D Pro

1996年 微软PC游戏周边初显锋芒，其中响尾蛇3D专业版飞行摇杆首次带来了精确的数字传感。



"在你装备栏中的最好武器：
鼠标
Razer BoomSlang
拥有杀手天性的鼠标。"

2000年 2000DPI的顶级鼠标并没有拘泥在FPS游戏中，这回它瞄上了最热门的Diablo II。

Look for Diablo® II in stores near you.
Screen shot courtesy of Blizzard Entertainment®

DIABLO II

the best weapon in your inventory: the mouse.

Prepare to take on the Devil himself in Diablo® II—sequel to the monster Action/RPG hit. But be warned: to face such a foe, you'll need one hell of a weapon. Introducing the Razer® Boomslang™:

- Better in Battle - Three times the accuracy of a normal mouse (1000 dpi and 2000 dpi available)
- Faster Means Stronger - Lightning-quick, four-button control
- Nimble Precision - On-the-fly, adjustable sensitivity

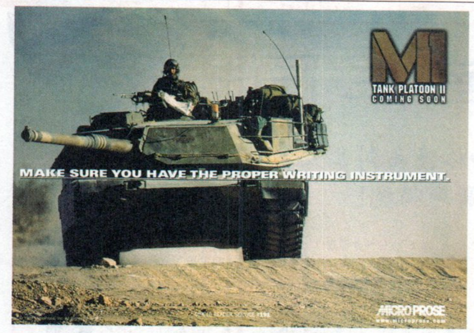
Raze your gaming performance with the Razer Boomslang...and add a powerful new weapon to your inventory.

RAZER BOOMSLANG™
the mouse with killer instincts™

Order exclusively via
www.allothermicesuck.com or call toll free
1.877.razerzone (1.877.729.3796)

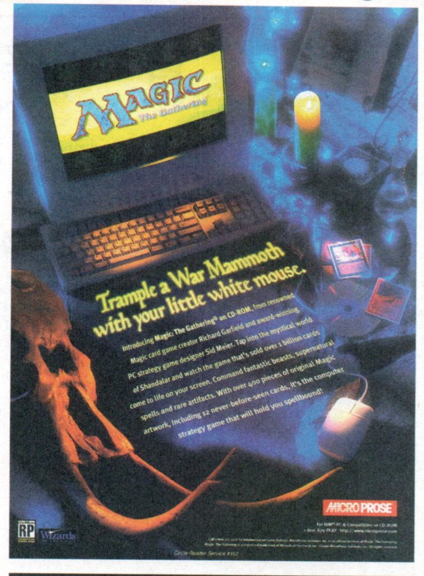
Fight evil and reap your rewards more swiftly and accurately with the 2000 dpi razer boomslang.

kärna



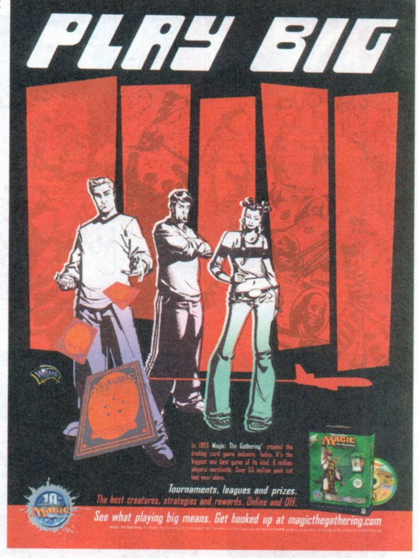
"如果你要在沙地上画条线...
确保你有称手的书写工具。
M1 坦克排 II"

1998 年　Micro Prose 数款模拟游戏经典之作的新篇蓄势待发,一切都显得那人令人期待。



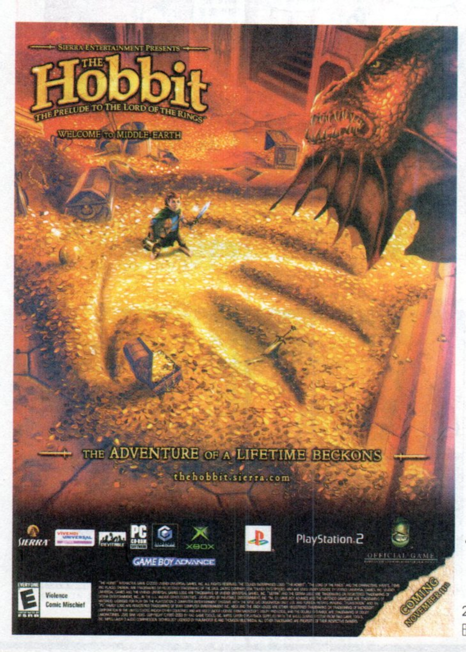
"用你的小白鼠标
践踏一只长毛战象
魔法风云会"

1996 年　万智牌这种集换式卡牌游戏由 Micro Prose 推出,除了能够练习卡片规则之外,似乎很难找到万智牌应有的乐趣。



"**玩大的**
联赛、俱乐部赛、大奖赛
最好的生物、策略与回报,在线或离线。"

2003 年　当万智牌发明 10 年之后,通过网络来拓展它的生命,对于古老的卡牌游戏来说似乎已经相当迫切了。



"一生的冒险诱惑
欢迎来到中土世界
指环王前传之霍比特人"

2003 年　这很容易就激起人的儿时梦幻狂想,可惜 3D 游戏什么时候才能把实际场景做得如此充满诱惑魅力呢?

真·漫画三国

《铁血三国志》四格漫画创意大赛 大奖结果新鲜揭晓!

历时三月，北京华义与本刊联合举办的“真·漫画三国”——《铁血三国志》四格漫画创意大赛，终于圆满结束了！感谢广大读者的积极参与，给我们寄来了各种材质（包括电子版、普通纸张版、作业本版、便签纸版、乃至卫生纸版……）的创意1000多个！

经过评委会仔细挑选，认为以下5位读者的创意优秀，获得本次大赛的A奖，每个创意的奖品是台湾漫画大师郑问先生亲笔签名的《铁血三国志》超大幅海报一张、GBA SP掌上游戏机一台、《铁血三国志》内测账号一个！

北京市	申超	《刘备出巡》
河北省唐山市	苏沐冉、王云鹏	《华佗疗毒》
辽宁省朝阳市	李连欢	《煮酒论英雄》
贵州省安顺市	桂鹏	《第一猛将》

这四个创意已经由《家》的漫画画家绘制成彩色漫画。

以下20位读者创意也很出色，获得本次大赛B奖，奖品是《石器时代》精美纪念怀表一块、《家用电脑与游戏》PLAY!主题时尚背包一只、《铁血三国志》内测账号一个！

冯　磊(山东)	刘翼航(贵州)	叶　磊(四川)
黄　湛(北京)	陈　成(安徽)	孙　齐(吉林)
刘行健(辽宁)	陈隆浩(福建)	李寅生(甘肃)
周　璇(内蒙)	白仁杰(天津)	王一晨(天津)
崔　洋(北京)	张勇强(辽宁)	吕林峰(四川)
韩寅涛(江苏)	张　明(北京)	李群、郭凡(河北)
杜　翔(陕西)	陈　飒(上海)	

另有鼓励大家参与的C奖，由湖南高楚杰等100位读者获得，奖品是精致的三国游戏主题玩偶一只（刘备、关羽、张飞、赵云和孔明造型随机抽取一种）。

所有奖品已经寄出，再次谢谢大家的积极参与。欢迎大家继续关注北京华义的《铁血三国志》，以及家游与华义联合举办的后续活动，更多的精彩还在后面~













三國志X 笑谈八篇

文/陈萃寒

三国X已经推出一个多月了，褒贬不一，玩了一段时间，根据里的一些设置，编了几个笑话，希望能博诸君一笑。

一、桃园四结义



刘备："阿斗，找我有什么事吗？"
阿斗："大哥，我没什么事情，随便转转。"
刘备："什么，你叫我什么，大胆，唉，也难怪，你脑子坏了，早知我当年不摔你就好了。"
阿斗："不是，昨天我和张三叔一起喝酒来着，他酒喝多了，非要和我拜把子，我没办法就同意了，他还把您和关二叔也一起给拜进去了。"
刘备："我倒……"
阿斗："您怎么了，父亲，哦不，大哥，唉，真是不明白。"
PS：几乎不论是什么人，只要与对方的亲密度足够，再去买瓶酒请对方喝，基本就可以与对方结拜成兄弟，义兄弟最多可以有四人。

壹

二、古城扬旗



刘备："我兄弟三人历经千辛万苦终于又聚在一起，我们就在这个小城重新举事，共创大业。"
关羽："大哥，外面来了一帮老百姓，抗议我们在这里搞黑社会活动。"
刘备："我堂堂皇叔，又不是小混混，待我和他们讲讲道理。"
…………
张飞："二哥不好了，大哥说不过当地的群众代表，投河了。"
关羽："快去把大哥捞上来，不过，何等人物如此厉害？"
张飞："据说是这里最能骂街的泼妇，大哥挨了她一顿痛骂，气不过所以投河。"
关羽："……，唉，难怪世人皆推'面骂'为舌战辩论的最强技能。"
PS：流浪的军队可以通过舌战来得到无势力占据的空城。

贰

三、曹操南征



刘备："哈哈，我刘玄德终于把新野这个小破地儿给建设成了巨型城市了。"
诸葛亮："恭喜主公，我们终于可以制造井阑和霹雳车了。"
关羽："大哥，不好了，曹操率83万大军南征了，而且还联合了刘琮一起打过来了。"
刘备："啊，为什么？"
关羽："他们说我们拥有大规模杀伤性武器，要进行武器核查。"
刘备："天哪，难道我会成为第二个萨达姆！"
关羽："军师，这个萨什么姆是什么东西？"
诸葛亮："别问我，我不知道。"
PS：任何部队只要装备了井阑，攻击范围和伤害力只能用恐怖来形容。

叁

四、张辽威震逍遥津

孙权："张辽只剩下800人了，合肥就要到手了，弟兄们快上啊，哎，你们上哪啊？"
鲁肃："主公，已经打了一个月了，该撤退了。"
孙权："谁下的命令，我十万大军，兵精粮足。"
鲁肃："光荣规定的。"
孙权："光荣是谁，你们欠他很多钱吗，哎哎，别走啊，你不肯说就算了，欠债又不是什么丢人的事情。"
PS：最莫名其妙的设置——任何战斗必须在30天内结束。

肆

五、败走麦城



刘备："军师，大事不好了，荆州被偷袭，二弟被困孤城，如何是好？"
诸葛亮："主公莫慌，我有一计，保管二将军及所部兵马毫发无损，只需如此如此……"
刘备："军师妙计，来人啊，现撤去关羽荆州都督，工资待遇不变，命其速回成都述职。"
诸葛亮："启禀主公，关将军等人卸职后已在安全返回的途中，其所部军马已先期抵达成都。"
刘备："只是我有一事不明，荆州兵马就算能够突围，怎么比我二弟的赤兔马跑得还快。"
诸葛亮："这个说来话长，主公可知七龙珠里的瞬间移动，或者是爱因斯坦的相对论，抑或空间跳跃学说，还有这个这个……"
刘备：" !!!!???!! ………"
PS：太守撤职后，其所部将领都返回君主所在城池，所有军队钱粮的调动竟在一瞬间完成。

伍

六、新火烧连营



孙权："伯言啊，你火烧连营八百里，刘备几十万大军全军覆没，这下蜀汉元气大伤了。"
陆逊："启禀主公，连营是烧光了，可是刘备的军队丝毫未损。"
孙权："什么，那他的军队呢？"
陆逊："主公，别说人，刘备在夷陵修的那些个营寨里面连个看门的狗都没有。"
孙权："那他修那么多，又不驻军干吗，放在那里给你放焰火不成？"
陆逊："暴发户的心理，臣实在难以捉摸。"
PS：关卡和修筑的阵、城寨都不能驻兵，而且修筑的阵营和城寨只能拆除不能占领。

陆

七、张郃之死

张郃："蜀军弓箭厉害，所有人躲到城墙后面，这样他们就没辙了，哈哈。"
姜维："发现张郃军队了，弟兄们给我放箭。"
张郃："啊呀，我受伤了，这是什么箭，怎么可以穿越城墙？"
姜维："这是我家丞相发明的元戎弩，具有超空间移动功能，位列三国兵器排行榜第一位。"
张郃："诸葛村夫，竟然使用违禁武器，违反日内瓦公约，我抗议，死不瞑目呀。"
PS：最高级的弩兵—元戎弩，不知为什么可以穿透城墙攻击里面的军队。

柒

八、曹操出巡



曹操："想我阿瞒，位极人臣，出巡都有三千虎豹骑开道，是何等的威风。"
许褚："报，前方有一山贼挡住去路，说要我们留下买路钱。"
曹操："靠，我是丞相唉，名望值都999了，何况我还有如此多的护卫，这小子八成是神经错乱要不就是眼睛瞎了，许褚何在，将这大胆狂徒拿下。"
许褚："老大，按照道上的规矩，得由你亲自出马和他单挑，要不兄弟们不服。"
曹操："什么!!!! ……"
PS：白身也就算了，就算称了帝，外出溜达还是会碰上山贼抢劫，真是乱世啊。

捌

传奇3G

小忍出生在玛珐大陆最边远的边境城市，小忍立志要成为一名伟大的战士...

边境







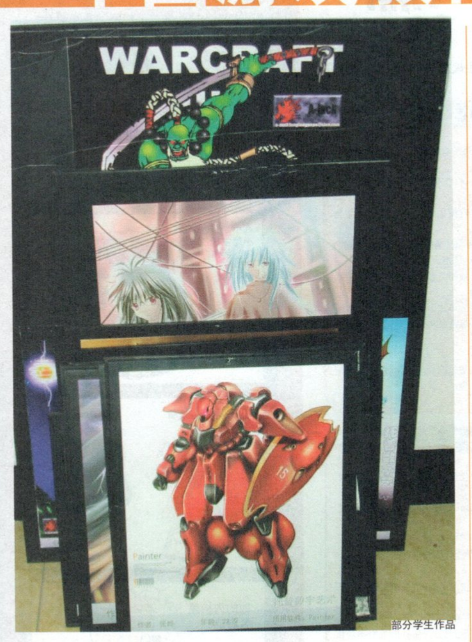
风上忍（绘）

快來投稿噢！

你想和风兄一较长短么？你认为自己更适合做御用画家么？现在正有这个机会哟，活动的详细情况请见本期杂志的活动专区。

光通 WeMade

中国游戏教育现状透视



部分学生作品

前言

高考临近前，我们收到一位来自甘肃的高二学生的来信，他在信中写道："游戏已成为我生命中的一部分！有如眼睛、大脑一样，牢固地在我心灵中、脑海里、身体每一部分扎下深深的根。……

"自上高中以来，因过度泡网吧、玩游戏而令初中的优异成绩一落千丈。我一度对自己失去信心，一天天颓废地泡在游戏里以找到心灵的安慰。大学那时对我是一个美好而遥远的梦……我无颜面对父母！……

"就在我快要从强手如云的'重点班'被淘汰出去时，你们杂志上发表的一则消息'北京航空航天大学招收游戏专业人才'令我燃起了学习斗志。每天令我自己害怕地埋头苦学，令我一跃从年级400多名上升为200多名。……我的终极目标就是北京航空航天大学！我拼了！"

这位读者的热忱打动着我们，也令我们下决心对国内的游戏教育培训市场作一次深入的调查。这些开设游戏教育培训课程的机构，它们有着怎样的资质？教学目的是什么？提供的又是怎样的教学水平？

带着这些疑问，从上海开始，我们先后走访了上海交通大学软件学院、上海托普信息技术学院、上海工艺美术职业学院和中韩游戏教育基地等院校，并联系了上海育碧电脑软件有限公司等用人单位。

整个采访过程中，令我们感触最深的不是这些院校的硬件环境，不是它们的师资力量，更不是它们的招生或就业前景，而是这里的学生。每采访一所院校，我们都会与学生交谈，聆听他们的声音、他们的心愿。这些声音和心愿，在旁人看来或许有些天真，但对于他们来说，却很重要。学生的热情，与他们所憧憬的这个产业的种种浮躁、与我们所了解的游戏教育中的某些冰冷和无奈，形成鲜明的对比。这种对比，让我们感到有些沉重。

正如这位高二学生在来信中对我们所说的："这对我至关重要，也许关系到我的一生！"

但愿每一位已经或准备进入游戏教育培训领域的工作者，都能牢记这句话。

中国游戏教育现状透视

一位曾参与游戏培训的业内人士对当前的游戏教育市场给出了这样的评价："这是一个由业外人士操作、由业内人士炒作的不健康的市场，它可以满足厂商一时的需求，但从长远来看，前景堪忧。"

我国游戏人才的培养十年来始终停留在师徒制的阶段，缺乏系统的教育和经验传承，初学者大多通过分析其它作品或以实验室式的试错法独自摸索。游戏教育培训市场是随近几年网络游戏产业的兴起而开始升温的，去年至今，全国先后有17所院校开设了游戏相关的教育与培训，其中既有北京大学、上海交通大学等名牌大学，也有上海托普信息技术学院等民办院校，教育类型从工程硕士、本科、专科到短期培训，涵盖多个层面。

与之相对的是上游课程提供方的缺失，教材、师资力量的薄弱，导致游戏教育产业链严重脱节。开设游戏相关课程的院校不得不采取各种变通方式，鱼目混珠者更是屡见不鲜；而内部管理所存在的诸多问题，也令游戏教育步履维艰。与此同时，部分媒体对国内游戏人才市场所作的"60万人才缺口"和"10万年薪"的夸张性报道，正在令更多的院校和学生走入误区。若这些问题得不到解决，未来的游戏教育培训市场将丧失公信力，这并非危言耸听。

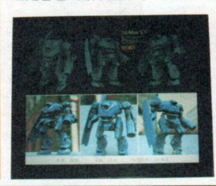
·"60万人才缺口"由何而来？

对于"为何开设游戏相关课程"这一问题，接受采访的院校无一例外地回答是因为"国内游戏专业人才的缺乏"。在这些院校的宣传材料中，大多会提到一个数字：国内网络游戏技术人才的缺口高达60万人。中国游戏研发人才的市场果真有这么大吗？

在媒体的报道中，"60万人才缺口" 这一数字是参考国外游戏市场的情况，以用户数量与研发人员数量之间的比例推算而来的。事实上，拥有100多亿美元市场规模的美国游戏业，其研发公司的从业人数不过2.5万人，其中还包括行政人员、市场人员与公关人员。若算上游戏发行和游戏分销，美国游戏业的总就业人数也不过12.5万人。再看国内，2005年我国软件与信息服务业的国内市场目标为2500亿元，其预期从业开发人员规模为80万人。即便按照IDC预测的到2007年我国网络游戏市场将达到67亿元的规模计算，也无法得出"60万"这一数字。

不考虑"60万技术人才缺口"这一数字是否合理，将用户数与研发人员数相比的推算公式，已隐含有一个理想化的前提，即国内的网络游戏市场为国产游戏所主导。而现实情况是，除网易的《大话西游》和《梦幻西游》等少数几款产品外，国产游戏在国内网络游戏市场上所占的份额几乎可以忽略不计。在这样的环境中套用上述推算公式，显然不切实际。

为规避政策风险和技术风险，去年以来，国内众多网络游戏公司开始组建自己的研发团队，一批国产游戏项目纷纷上马，加之法国育碧、美国




部分学生作品



艺电等跨国游戏公司的大规模扩张和进驻，原本薄弱的游戏人才市场显得吃紧，与之相伴的是频繁发生的挖人和跳槽事件。另有业内人士指出，项目管理混乱导致大量重复劳动，也是造成人手不足的原因之一。

《家用电脑与游戏》"2003 年中国游戏制作企业调查报告"显示，国内有一半的游戏制作企业认为招聘中的主要困难在于"难以招聘到合适的人才"，其次为"人才适应企业要求慢"；在回答"招聘游戏开发人员所采用的主要渠道"时，有 69% 的企业选择"朋友介绍"。

可见，国内游戏业在人才需求与职业教育之间确实存在脱节，人才市场供不应求。但我们也应该看到，这些企业最缺乏的是有经验的中高级人才，对于初出茅庐、缺乏人脉的新人而言，就业道路并不平坦。

上海吉码软件有限公司总经理张小川认为，对于一个新组建的研发团队而言，最重要的是要有能力强、经验丰富的领军人物，否则即便拥有庞大的团队，也很难做出好的项目。联梦在线副总经理陈子锵也认为，招人时只需找到一、两个核心人员即可，这些核心人员对业内情况比较熟悉，会把合适的人选带过来。

上海育碧人力资源部的朱小姐则表示，由于公司制订有专门的培训计划，缺乏经验但有潜力的新员工，同样可以在育碧有所作为。但她也承认，育碧公司目前的招聘途径有两条，一是公开招聘，一是内部员工推荐；从绝对数量来看，公开招聘所收到的简历远远多于内部员工的推荐，但录取时的相对数量则不一定。据知情者透露，育碧对于推荐成功的内部员工，会给予 1000 元至 3000 元不等的奖励。

朱小姐同时指出，育碧公司目前从社会上的游戏教育培训机构招收的员工较少，尤其是没有其它方面的工作经验、仅仅接受过游戏培训的应聘者，成功的案例并不多。她认为，这一方面是因为从这些地方投来的简历较少，另一方面，这类培训主要集中在美术和动画领域，学生的流向相对比较分散。

除"60 万人才缺口"外，网上盛传的另一则"月薪八千难招游戏人才"的新闻，也成为一些院校招生的宣传材料之一。事实情况又是怎样的呢？新浪游戏制作论坛的一位网友在一篇题为"给想进入游戏业新人的八个忠告"的帖子中留言道："游戏行业的快速发展，使得大家都认为，游戏业是一个很赚钱的行业，很多年轻人也认为这个行业所有职位的薪水都很高。曾经有位大学刚毕业的新人应聘企划的职位，期望的工资是 5000 元，我询问他用什么标准来衡量自己未来的收入，他很奇怪地说：'我觉得应该跟电信行业差不多吧……难道游戏公司薪水还会更低么？'……目前国内游戏业平均薪资在整个 IT 行业只能算中下。事实上，一个企划新手，在游戏公司薪水一般为 1500 至 2500。当然，有经验的高级人才在游戏公司也有机会获得非常高的待遇。不要过高估计在游戏公司能够获得的工资，要做好心理准备承受入行初期的低收入时期。"

一个行业的就业市场行情往往随该行业的兴衰而涨落，尽管游戏人才市场目前处于供不应求的状态，但这一需求并非完全由市场拉动，因而有着较大的变数。一位专门研究中国互联网产业的瑞士银行投资分析师告诉记者，中国的网络游戏市场很可能在两年后步入一段紧缩期。也就是说，摆在众多国产游戏研发者面前的最佳发展机遇可能只有这两年的时间。没有人能够预测，在这短短两年内，国产游戏最终能攫取多少市场份额。网络游戏的研发成本和风险高于单机游戏，倘若在竞争中败下阵来，无力维持，是否会出现六年前那样的溃退？如果出现，刚刚入行的这些年轻人又该作何选择？

·谁在组织游戏教育？

目前国内的游戏教育市场主要分为两部分：一是学历教育，如工程硕士、本科、专科等；二是非学历教育和培训，如技能培训、证书培训等。

在对游戏相关的学历教育进行调查时我们发现，开设游戏专业的高等学校中，以软件学院与专科院校居多，前者如北大软件学院、北航软件学院和上海交大软件学院，后者如北大方正软件技术学院、上海托普信息技术学院和上海工艺职业美术学院；而本科学历教育则为断档，我们了解到的只有南京艺术学院（尚美分院）一家。

一位从事教育工作多年的老师告诉记者，这是因为软件学院和专科院校在新专业和新方向的审批方面相对容易。全国的 35 所软件学院，是为解决国内软件开发人才短缺的问题而开设，办学方式比较灵活，专业开设一般采用备案制，课程设置、师资选择均以市场为导向。例如北航软件学院，除"计算机游戏设计"外，还针对对日软件外包市场，开设有"日文应用软件开发"方向。

对于专科院校，国家在教学方面的干涉也已经很少，而把权力下放给了校方。教育部部长周济





上海交通大学肖九双博士、林迅博士、杨旭波博士（自左向右）

上海托普数字艺术中心创作小组


上海工艺美术职业学院招生就业指导办刘德华主任

在今年年初曾强调，高职教育的主要任务是培养高技能人才，“积极推进更加灵活的教学管理制度以及在政策措施上坚持以就业为导向。”这意味着大专院校在根据市场需求开发新的教学方向上，拥有较大的自主权。

相对于学历教育而言，国内的游戏培训市场更为活跃。这些培训多为职业技能培训，以实际的项目操作能力为培养重点。国内的游戏公司大多没有精力或能力进行内部培训，即便有，也只是零星式地开展。一位游戏公司的负责人对记者说，公司内部培训“需要给员工发试用期工资，需要安排专门的人员授课，需要设备，需要场地，成本太高。”

除技能培训外，部分培训机构还提供有厂商认证培训，如上海托普信息技术学院数字艺术中心，作为3DS Max与Maya的授权培训中心，学生在学习期间可以自愿参加3DS Max与Maya的认证考试。此外还有一些院校与国家政府机构联手，为合格学员颁发相关证书。例如北京游戏学院与信息产业部合作颁发的“全国信息技术人才培养工程职业资格培训证书”，中韩游戏教育基地与上海市紧缺人才培训办公室合作颁发的“上海市紧缺人才岗位证书”。据了解，上海市的紧缺人才岗位主要有十种，“多媒体”是其中一种，而“游戏”则为“多媒体”名下的一项。

作为一个新兴的复合型职业，即便在国外，游戏也没有统一的认证标准，而国内的一些培训机构却在试图为游戏业建立一套职业资格认证标准。中韩游戏教育基地的刁劲翀老师对此持批判态度，他认为：“认证标准的制定，不是教育机构可以去做的，而应该由用人单位来衡量。微软、Adobe的认证有很多，它们的价值在于用人单位是否认同，在于能否反映行业的真实水平。在你着手制定标准前，至少应该先保证自己的教学质量，先做出一套真正能教出符合行业需求的学生的教育体系，否则是没有意义的。你不了解这个行业，不知道教学质量的好坏，怎么去做这个标准？”

当一种职业的社会需求十分旺盛，且从业人员的规模已达到相当数量时，职业标准的制定和资格认证才有必要。对于仅有数千开发人员的中国游戏业来说，职业标准的制定显然为时过早。更何况，绝大多数学生参加培训，所看重的并非一纸证书，而是对就业所能带来的直接帮助，如果证书得不到业内的认可，无异于废纸一张。归根结底，所谓的游戏职业资格认证，不过是部分培训企业的噱头而已。

学历教育与培训各有其优劣势，学历教育讲求全面的知识结构、扎实的理论基础。例如上海交大软件学院开设的数字媒体艺术与技术专业，并不强调速成的职业训练，而是以基础科学和理论课程为主，通过课题的方式培养学生的实践能力，以扩大学生进入就业市场后的选择范围，延长其职业生命周期。

从市场角度看，以职业技能为主的短期培训更有优势。一位从事游戏培训的老师对记者说：“学历教育的学生文化基础比较扎实，但他们的劣势在于学习目的不明确。很多学生还是以拿学历为主要目的，真正学到的东西反而不如非学历教育的学生多。参加培训的这些学生学习目的很明确，希望出来后能一技傍身，学费也很高，所以来了之后都很刻苦。不刻苦不行，否则跟不上，上午、下午都有课，有时候晚上也要上课，压得很厉害。学历教育你也知道，上午有课下午就没课了。当然，国内还是有学历壁垒，有学历的和没有学历的，竞争的时候还是有学历的占上风。有人认为技能培训出来的‘熟练工’，职业生命周期短，容易被淘汰，不过他们的动手能力强，而且可以及早进入公司积累经验，这也是一种优势吧。”

·游戏教育的对象是谁？

一位负责招生的老师在谈到为何本校的游戏设计专业中，三校生的录取数量比高中生多时说：“在原来学校读书的时候，高中生对文化课抓得紧一些；三校生相对来说比较松，爱玩，玩电脑、玩游戏的人比较多，所以我们学校的游戏设计专业，招收的三校生是高中生的一倍。”

一位学生告诉记者，班上有很多同学学习并不努力：“一些人就是因为喜欢玩游戏才来读这个专业，来了之后也就是玩游戏，这不在少数。有的人是为了逃离父母身边，还有一些外地的同学，主要是想在上海找工作，因为学校是推荐就业的，毕业后可以在上海找个工作，安下脚。”

这正是上海育碧美工动画部经理卢志刚所担心的，他认为，当前的游戏教育培训市场，最大的隐患在于对录取学生的控制不够严格，往往忽视学生的基本素质，而一味地追求经济利益，这是一种不负责任的做法。

这一问题在名牌大学中较少出现，上海交大软件学院数字娱乐系副系主任杨旭波博士在谈到游戏相关专业的招生情况时表示，他们在招生过程中遇到的最大困难是门槛过高：“这个专业是跟软件学院一起招的，软件学院又是和交大的其它工程硕士一起招的。10月份报名，这边统一考试，根据成绩录用。上海交大的录取门槛比较高，如外语考试、数学考试等，会把很多人拒之门外。”

上海交大的数字媒体艺术与技术软件工程硕士第一期共招收了30名学生，报名50多人。与之相比，一些大专院校以及培训班的招生情况要火爆得多。上海工艺美术职业学院开设游戏设计专业已有两年时间，据招生就业指导办公室的刘德华主任介绍，游戏设计专业很热门，报的人很多：“第一年招生情况相当好，原计划招3个班，后来招了4个班，每班30人。因为第一年的录取分数较高，今年的报名情况不如去年火爆，但也很顺利，原计划招5个班，最后扩到6个班。这个专业是计划内招生，今年的录取成绩在300分以上，与其它专业相比算是比较高的。”

上海托普信息技术学院今年刚刚开设游戏动画、影视动画和游戏程序的大专学历教育，副院长詹新梅介绍说，游戏专业在今年学院开设的所有专业中是最受欢迎的，招生过程非常顺利，没有遇到任何困难。学生参加正式高考，根据成绩按照从高到低的顺序录取。在这三个游戏专业中，艺术类的两个专业招生人数各为90人，游戏程序在300人左右。

詹新梅副院长还提到一个有趣的现象：与其它专业不同，游戏专业大多是孩子逼着家长让自己学，而不是家长逼着孩子来学。她说，绝大多数培训，都是家长看到孩子无事可做，为孩子的就业着想，逼着孩子去学一门职业技能；游戏培训班却正好相反，往往是孩子带着家长来报名。

除学历教育外，上海托普信息技术学院也是国内最早从事游戏培训的学校，2002年即举办了第一期游戏培训班。据数字艺术中心齐向中主任介绍，培训班的招生情况一年比一年好，平均每期招生人数在150至200人之间。招生时尽管对学历没有明确要求，但高中文化程度是必需的。

一些设置了入学考试的培训班的招生情况却并不理想，中韩游戏教育基地本期培训的游戏策划、游戏美术和游戏程序三个班，每个班的学生数仅为12人左右。据刁老师介绍，这一方面是因为对新开设的培训项目，学生多呈观望态度，想先看看第一期学生的就业率如何；另一方面也是因为培训班对招生设有门槛，招生时会对报名者进行考试，合格者方能录取。刁老师说：“参加培训的学生对游戏应有一定的了解，而且要有一定的文化基础。尤其是美术班，课程比较难，没有绘画功底的最好不要来，否则没有办法跟上进度。”

教育与市场之间的矛盾在游戏教育领域表现得尤为突出，这一方面是由游戏教育的断层造成的，另一方面也反映了人们对游戏开发的错误认识，以为做游戏仅凭兴趣即可，而不需要有任何基础。一位家长在报名时对老师说，孩子只懂玩游戏，一天到晚对着电脑玩游戏，所以干脆带他来学做游戏。

尽管有较高的入学门槛，上海交大的这一专业依然存在学生水平参差不齐的现象。林迅博士对此有些无奈：“我们最初的设想是把技术人才与艺术人才相结合，现在看来，学生的水平高低不一成了瓶颈。他们有的在相关领域工作过，可以跟得上，有的没什么基础，就听不太懂。原来我们是开大课，现在主要通过做模拟课题，因人施教，胃口好的就多吃一点，胃口不好的就少吃一点。”


中韩游戏教育基地刁劲翀老师

上海交大录取的30名学生均为在职生，其中三分之一从事技术工

作，三分之一从事艺术工作，另三分之一来自其它行业。杨旭波博士介绍说，这些学生是数字艺术的热衷者，他们已经走上工作岗位，对未来的考虑会比较现实。有的学生担心自己所在的行业不景气，为跳槽做准备；有的学生本身就在相关岗位上工作，想深造一下，提高自身的竞争力。

据刁老师介绍，中韩游戏教育基地的三个班中，程序班和策划班的学生大多为本科学历，美术班基础稍差，绝大多数为业余绘画爱好者。刁老师解释说："从游戏公司的用人需求来看也是这样，程序的学历肯定是越高越好，策划因为综合素质很重要，需要理解程序和美术的事情，所以也是学历高一些好。美工方面还是大专生、中专生比较多。"

·游戏教育还是动画教育？

一位游戏课程的设计者对记者坦言："我个人觉得那个很假，说实话那个学出来，我也不觉得他们能做游戏。"

由于游戏教育的课程提供方寥寥无几，课程研发力量一片空白，教育培训机构不知道应该为企业培养怎样的人才，甚至有些企业自己都不清楚自己需要什么样的人才。这令游戏教育陷入了一个死循环，一些教育培训机构成为"挂羊头卖狗肉"的场所，尽管他们的初衷可能并非如此。

在调查中记者发现，在游戏相关的各种教育培训中，以动画、美术等艺术类方向的居多，而国产游戏最为薄弱的游戏程序和游戏策划等技术方向的教育培训则相对较少。上海交大软件学院的林迅博士认为，这是前几年国内兴起的一批动画培训项目在借机转型："动画产业的商业运作很不成熟，产业链不完整，企业没有效益。做动画听起来轰轰烈烈，但盲目性很大，很难维持，作动画的大多还是小作坊。游戏产业的市场大，成功的企业也多，就业机会相对也会比动画产业好。前几年很多院校都开了动画专业，现在都在往游戏这个方向转。"


上海托普信息技术学院数字艺术中心齐向中主任

市场对游戏动画人才也确实有着更大的需求。目前国内一些游戏原创项目的美术动画部分均为外包，而境外游戏代工的项目，也多以美术动画为主，加之国内游戏开发在3D方面的严重滞后，为动画人才尤其是三维动画人才创造了新的就业机会。

游戏动画与影视等其它领域的动画之间有明显差别，一些动画培训机构在转型过程中却未给予这些差别以足够的重视。据记者了解，部分艺术院校只是在原先动画培训的课程基础上点缀了"游戏概论"等两、三门相关的专业课，即成为一个"全新"的游戏方向。甚至有一位主管教学的负责人断言："游戏本身就是动画。"

上海托普数字艺术中心的齐向中主任指出："影视动画和游戏动画之间的主干课程很相似，但它们有各自的特点，例如对模型精度的要求不一样。游戏中要求低精建模，用很少的面体现角色的特征，因此对于贴图和动作的要求就会比较高；相反，影视动画对精度的要求很高。两者在创作思路和创作技巧方面也有差异。除了主干课程外，还有一些相关的专业课程，比如游戏动画要学游戏引擎，影视动画要学视听语言和表演艺术，没有这方面的素养，将来在创作时就会有问题。"

上海交大软件学院的肖双九博士则从技术角度提出了自己的看法，她认为两者的主要差别在于，游戏动画需要实时处理，影视动画可以后期处理。两者在精度方面虽然有不同的要求，但没有本质上的区别，其核心技术还是图形学。随着硬件技术的日新月异，电影动画与游戏动画之间的界限会逐渐消失。

即便从"泛动画"的角度看，游戏教育中也存在着不小的误区，最显著的一点便是对基本绘画功底的忽略。在接受采访的学生中，很多人并非艺术出身，他们相信勤能补拙，认为熟练掌握动画应用软件，可以弥补绘画功底不足的缺憾。曾从事CG制作的刁老师对此并不认同，他指出："很多人可能以为我学的是三维，对绘画功底就不必有什么要求，其实不是这样。三维动画对于绘画功底同样有很高的要求，除非你很有天赋，画得不好，但做出来的模型很好，这样的人很少。游戏公司对这样的培训也不太认可的，它们的态度是，你不会技术没关系，过来学一个月，肯定能掌握；但你不会画画不行，不会画画，你建的模型，比例、色彩这些就没法做好。"

上海育碧美工动画部经理卢志刚也认为，游戏美术并不仅仅是对应用软件的熟练操作，造型、空间、比例方面的感觉也很重要，而且还要具备绘制材质、贴图的能力，这些对于艺术功底都有一定的要求。当然，这并非绝对，卢志刚表示，一些很有天赋的学生，虽然没有接受过艺术方面的系统教育，但有着良好的造型能力和审美能力，依然会有很好的发展空间；而一些有艺术功底的员工，缺乏主观能动性，不愿从事技术性的工作，即便绘画功底再好，也很难有所作为。他介绍说，育碧在招聘美术设计师时，侧重于考核其基本的美术功底；招聘动画设计师时，更看重动画制作方面的造诣，例如对Key-Pose和重力设置等元素的理解。

肖双九博士则进一步认为，艺术方向的游戏人才也应该了解相关的软件技术。她指出，游戏制作需要策划、美术、程序三部分的协同，现在这三部分相互分得很开，在理解和沟通上会存在一定的

问题。因此，艺术类人才对技术要有一定的了解，技术类人才也要对艺术有了解。"好莱坞的很多电影特技制作人都是这样的复合型人才。在了解底层技术后，你就可以做更深层次的研发，例如应用软件达不到自己想要的效果，我就可以自己动手做一个插件，实现这样的效果。"她解释说。

·教师、教材从何而来?

一位游戏培训者抱怨道："这么多人搞培训，我觉得有几方面的问题：首先是教学内容，你要清楚自己应该教哪些东西，怎么去教；其次是老师，代课的老师是做什么工作的。上海最多只能支持两三家游戏学校，这么多人要搞，我不知道他们的老师怎么来，教学内容又从哪儿来。"

无论软件学院还是短期培训班的游戏课程，在选择教师与教材时都面临着捉襟见肘的困境。游戏研发的各项技能分散于美术、文学、逻辑、心理学、计算机信息技术等各个科系，难以整合，现有院系的老师又对游戏缺乏了解，无力执教。

上海工艺美术职业学院的赵艳超老师认为瓶颈主要在于专业课老师："基础课没有问题，专业课老师只能用'集零'的方式，这里拉一点、那里拉一点。一些游戏公司的人不愿代课，并不是他们不喜欢当老师，而是因为他们本身在游戏公司的工作压力就比较大，没有时间来教书。而且这些热门行业里的从业人员薪水也很高，想把他们请过来不容易。"

即便是拥有强大师资力量的上海交大，在专业课老师的挑选上也左右为难。杨旭波博士介绍说："我们主要从两个方面请老师，一是基础的技术课程和艺术课程，如图形学原理、设计构成、动画原理等，除我们自身的教师外，交大其它院系的老师也会代一部分课程；二是游戏相关的专业课程，如游戏策划和游戏编程，一般是聘请游戏公司的人员进行授课，这一块的选择面比较窄。"

由于专业人才匮乏，同时出于降低成本的考虑，几乎所有游戏教育培训机构在游戏专业课程上使用的都是兼职老师，聘请游戏公司的人员任教。对于这一点，业内人士有不同看法，有人认为大量起用兼职老师会使教学质量无法得到保证，老师上课的时候来，下课的时候走，很难与学生建立起充分有效的交流；也有人认为游戏制作是一门实践性很强的课程，外聘老师所教的东西更切合实际，而且游戏作为一种大众娱乐，在研发的题材、手段以及技术的进步上变化很快，专职老师如果一段时间不参与开发，就会跟不上市场的需求。聘请游戏公司的人员作老师还有一个好处：与就业挂钩。在代课过程中，外聘老师对于每一位学生的特点会有比较清楚的了解，合适者即可招入公司。

在外聘教师方面，公立大学有其难处，例如录用门槛较高，对学历有一定要求，而相关学历的教师可能对游戏知之不多。民办教育机构则相对灵活，只要对方在某项技能上有突出的才华和经验，均可聘用，并且民办学校为外聘老师开出的薪水也较高。

尽管如此，合格的游戏专业课程的外聘教师依然难以寻觅。这是由于国内游戏开发经验丰富的人才本就稀缺，短短几年的积淀时间，其从业经验远未上升到系统理论的层面，而其中具备教学能力的人才就更少。刁老师介绍说："这些专业课教师大多教学经验不足，不知道怎么上课，上课的时候缺乏条理，学生往往会不知所云。"

教材方面存在着同样的问题，由于缺乏权威的游戏课程专业书籍，各院校在教材方面均以任课老师依据自己的教学体系编写的课件讲义为主，辅以市面上的相关书籍，作为学生的参考教材。

国内也有少数院校与国外相关教育机构合作，由外方提供部分教材和教师，但其效果有待观察。中韩游戏教育基地最初由合作方之一韩国艺术中心游戏学校（Art Center Game School）提供教学内容、教学方案和教师，但在开课一段时间后，却出现了许多问题，例如韩方的教学大纲和教材不适合中国的市场状况，韩国老师与学生之间在专业方面难以沟通。

上海托普数字艺术中心有两位来自加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外教，一位负责Maya特效以及后期合成部分的教学，另一位负责角色设计的教学，均为主干课程。据学生反映，由于交流上存在障碍，这两名外教的象征意义大于实际意义。与国内教师相比，他们最大的优势在于可以带来国外的优秀作品和思路，开阔学生的视界。

·从男耕女织到写诗作赋

游戏网站The Adrenaline Vault的编辑鲍勃·曼代尔（Bob Mandel）曾对美国华盛顿大学的游戏开发专业作过介绍，他认为游戏教育的积极因素主要在于："首先，它有利于帮助游戏打入主流社会；其次，更多的人可以通过正规的教育渠道把自己的业余爱好变成一项有固定收入的职业；第三，喜爱编写游戏的人可以少走弯路，用不着再去自学各种技能；第四，上大学会变得更加有趣；第五，游戏公司可以通过与大学之间的合作关系增强自己的实力。"负面因素在于："其一，如果授课者本身就不具备合格的资质或是所教的内容过于陈旧的话，很可能会培养出一批不合格的学生；其二，模块化的教程或多或少会令游戏的设计变得公式化、单一化，从而扼杀在以往的开放环境中诞生的种种神奇的灵感；最后，这一新生事物很可能会引发那些对游戏抱有偏见的学究们的恶意嘲讽。"

目前国内的游戏教育存在种种问题，但它并非毫无前途。曾在韩国电信负责数字内容产业项目拓展的蒲定东认为，抛却市场导向因素，游戏教育在未来会有广阔的成长空间。他对记者说："文化是一个外来词，与科学、民主、时间、空间一样，是从日本借用来的词汇。文化'Culture'的拉丁字根是'Cult'，'耕作'的意思，含义是'人从环境中获取生存的手段'，好比我们通过耕作得以安身立命。在唐朝，写诗作赋也能安身立命，所以男耕女织的生活方式可以变为悬梁刺股红袖添香，这种从环境中获取生存的手段，就是文化。假设有一种联赛机制，能让玩家得以安身立命，我们的游戏教育就有普遍存在的理由。"

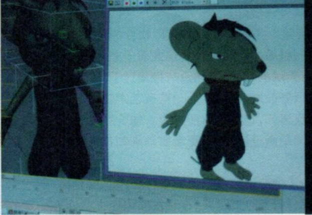
尽管国内的游戏研发人员仍然不得不面对许多不公的待遇，但与数年前的无法"安身立命"相比，境况已经得到了一定的改善。现在我们所需要做的，是在游戏企业与教育机构之间，逐步建立起一套有序的"联赛机制"。唯有如此，我们的游戏教育事业才有进一步发展的可能。

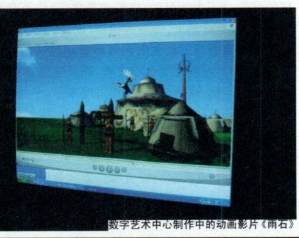
挥着翅膀的女孩

在走访某院校的时候，我们遇到了三位女孩——顾欣、罗小玲和杨岚，她们参加的是游戏动画专业的培训。还有两个月，这三位女孩就将毕业，直面残酷的就业大战。在交谈过程中，她们所表现出的乐观、执著和意气风发，给我们留下了深刻的印象。

★记者：报这个专业的时候家长有没有反对?







数字艺术中心制作中的动画影片《雨石》



游戏软件艺术设计班教室

杨岚：家里人都蛮支持的。

罗小玲：我爸就是带我玩游戏的，他游戏玩得比我好，比我强多了，他不支持谁支持？

顾欣：我家人不太支持。一开始他们一点都不了解这个行业，很奇怪，你怎么会去学这个专业？因为和我以前学的一点都不搭边。他们希望我能去做银行职员之类的工作，比较稳定。他们看不准游戏这个行业未来是不是会有比较好的前景，看不准他们就会比较担心。

杨岚：我以前是学会计的。会计好像挺热门的，其实社会对高级会计的需求大，但小会计、小出纳太多了，只能慢慢熬，我觉得自己的性格可能不太适合熬的状态。（笑）

罗小玲：我以前是画漫画的，当初我报这个专业就是因为对绘画比较喜欢。漫画这个圈子听起来挺好的，其实很乱，完全是自由职业。饿一顿饱一顿，会死人的。（笑）

★记者：你们学的是动画，但以前的学习和工作和动画都没有关系，是否会感觉吃力？

罗小玲：我有一点基础，以前画过漫画。这个得看个人了，如果你真想学的话，时间根本就不够用。如果你是来玩的话，根本不用上课。

杨岚：用功的人也很多，有学生过着非人的生活，除了上课和睡觉，其它时间基本上都在电脑前面做东西。我现在发现接触得越多就越觉得自己不行，越深入就觉得要学习的东西越多。

罗小玲：是啊，只能拼命。没有手绘基础，只能做技术工，如果技术再不过关的话，出去怎么活？所以拼命练 Maya 和 Max。

顾欣：像我们这样没有基础，不拼是不行的。就业压力压得我们很厉害。

杨岚：我们抱的想法就是拼这几个月，出去之后尽自己最大的努力去找工作。我当时会计毕业的时候，真的是找不到工作，那时候会计好像到处在招人，但真正要的却很少，因为你没有经验。一开始他们让我做接待，我的第一个想法就是：这几年的会计白学了。

★记者：有没有想过去游戏公司做？对于未来的就业是怎么考虑的？

罗小玲：只要自己实力强，怎么样都会找到工作的。是否去游戏公司，我也不太清楚。

杨岚：我自己也不确定，现在只是想提高自己的水平。

顾欣：我觉得这应该是我最大的目标，当初我就是奔着这个目标来的。

罗小玲：我很现实的，找个工作挣钱，不管什么行业。我想多学点东西，拓宽自己的就业道路，并不一定要进游戏圈。我一个人的力量根本做不了什么，我们去游戏公司做的话，就是一个高级民工，还能干什么？在一条流水线上做一个建模，或是做一个材质。我没什么远大理想的，我来学的目的就是多留条路给自己。

顾欣：（笑）她也代表了一部分人的想法。

杨岚：我的想法和她（顾欣）一样，不然我就不会放弃会计。毕竟在会计上面花费了这么多时间，而且当时在立信会计，感觉挺有名的，但最后还是放弃了。我还是想做自己喜欢做的事情。以后的苦肯定会有的，但至少精神上不能苦。

★记者：你们觉得游戏培训的前景怎么样？

杨岚：肯定会越来越多，因为每个学校都想开这个专业，这个专业吃香，觉得能赚钱。

顾欣：但也有可能会越办越滥。想从事这方面的人肯定很多，能坚持下来的人又很少。

★记者：有没有担心过，如果今后进入游戏圈的话，会发现游戏圈和漫画圈一样乱？

顾欣：可能是因为它太小了吧，所以需要每个人付出努力。只要大家有向上的心态，这种人越来越多地进去，我觉得这个行业肯定会有前途。

杨岚：可能我们也是铺路石吧。（笑）

顾欣：我们有这种思想准备，作好准备牺牲。

后记

杨岚和顾欣是本文的第一读者，相信她俩的读后感会给那些与她们有着同样梦想的人带去一丝慰藉和激励。

杨岚：看了之后很郁闷，特别对于我们正在培训的人来说。不过这是事实我们也知道。

顾欣：写得很具体，也很实际，的确现在的情况就是这样的。这篇文章配上我们的访谈，恐怕想学这门课的人都要逃光了，呵呵。

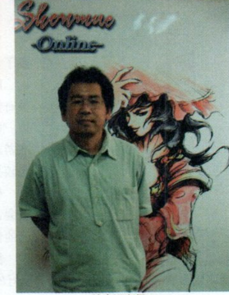
记者：可能写得太悲观了。

顾欣：没有，就是这样的。

杨岚：因为这的确是我们的兴趣，所以才会这样。以后的路怎样并不知道，但是总是要走下去的，因为没有什么路是很平坦的。

顾欣：所以呢……做好充分的思想准备，这也是我想对新生说的。■（文 / 本刊记者：大狗）

我的信条是“创新”
铃木裕《家游》独家专访



铃木裕大师

在美国知名游戏网站 GameSpy 评选的 “游戏史上 30 位最有影响力的人”中，46 岁的日本游戏制作人铃木裕（Yu Suzuki）排名第十，其入选理由有三：1、《莎木》（Shenmue）系列的缔造者；2、创作了众多优秀的街机游戏；3、纯熟的叙事技法。

9 月 7 日，在上海天之图网络科技有限公司的会议室里，这位游戏史上的传奇人物接受了《家用电脑与游戏》记者的独家专访。

他并未得到应有的荣誉

GameSpy 对铃木裕的评价是：“可惜世嘉的这位明星并未得到他应有的荣誉。同小岛秀夫的《合金装备 2》相比，《莎木 2》并没有引起广泛的瞩目。但与小岛秀夫一样，铃木裕把游戏的互动叙事技法提升到了一个新的境界。所不同的是，铃木裕的故事情节更紧凑，玩家在游戏中更多的是作为积极的参与者而非旁观者。我们可以设想一下，假如铃木裕的名字是同索尼而不是世嘉联系在一起的话，他的名声是不是会比现在更响亮？”

1983 年，25 岁的铃木裕以程序员和制作人的身份加入世嘉公司。两年后，他开发出了第一款摩托车模拟街机游戏《Hang-On》，这也是首款驾驶类筐体游戏，玩家可以骑在仿制的摩托车身上进行操控。

随后几年内，铃木裕创作了大量经典的街机作品，如《太空哈利》（Space Harrier）、《疯狂赛车》（Out Run）和《冲破火网》（After Burner）等。他还是 Model 1 基板最早的游戏开发者之一，《VR 赛车》（Virtua Racing）是他朝向未知的 3D 世界迈出的第一步，这款 F1 方程式赛车模拟游戏完全以 3D 渲染，玩家可以由四个不同的视角体验游戏。

1995 年，铃木裕为 Model 1 基板推出了划时代的 3D 格斗游戏——《VR 战士》（Virtua Fighter），该游戏被收入史密森学会（Smithsonian Institution）的“信息技术创新永久研究收藏”中，影响力之大可见一斑。史密森学会是唯一一家由美国政府资助的半官方性质的博物馆机构。

2000 年，历时五年制作的《莎木》问世，这是铃木裕开发的第一款家用主机游戏。铃木裕称之为“Full Reactive Eyes Entertainment”（全息互动式娱乐）类游戏，缩写为“F.R.E.E.”。完成“莎木”三部曲，一直是铃木裕的最大心愿。

尽管有消息说《莎木 3》的故事早在去年就已完成，但这一项目最终还是不了了之，铃木裕转而开始了《莎木 Online》的研发。《莎木 Online》的启动是迫不得已的吗？这款仅有少量设计图放出的网络游戏究竟有着怎样的特质？让我们与铃木裕大师一起，揭开这款神秘之作的面纱。

是我决定要做《莎木 Online》

《家》：何时决定研发《莎木 Online》？哪些因素促成了《莎木 Online》的立项？

铃木裕：是我决定要做《莎木 Online》这个项目的。起初是对 MMO 很好奇，因为之前的游戏都是贩售光盘的模式，而网络游戏则是通过网络收取费用的新市场，对于这种新的商业模式我很感兴趣。另一方面，我对中国文化和中国的市场也很有兴趣。这两方面的“兴趣”，当时还没有碰撞在一起。

之后听说韩国的《天堂》这个游戏非常火爆，网络游戏的开发技术也是韩国最先进，但在日本，接触不到这方面的信息。一段时间后，韩国游戏进军中国，网络游戏在中国也流行起来。我的朋友去了趟韩国，回来后告诉我说应该去韩国看看，于是我就去韩国视察了一些主要的游戏公司。韩国的游戏公司对我建议说，“战争”（War）题材的游戏比较受玩家的欢迎。我想，啊，《莎木》不是正好很适合这样的题材吗？《莎木 Online》的地图现在已经相当大了，而且有 1300 多个角色。我觉得如果做 MMO 的话，世界上没有比《莎木》更适合的题材了。

韩国公司在网络游戏的技术方面做得比较好，而中国的市场非常大。《VR 战士》和《莎木》是我制作的两个主要系列，在中国考察的时候，我发现很多人都和我提到《莎木》。比起《VR 战士》来，讨论《莎木》的人要多得多。有这么多人谈论《莎木》，我感觉这部作品在韩国和中国还是有相当的号召力。所以最后决定把《莎木》做成网络游戏，推向韩国和中国市场。

《家》：您想到要做《莎木 Online》是在哪一年？

铃木裕：记不太清楚了，大概有两年了吧。从开始对 MMO 感兴趣，到决定作《莎木 Online》，其间也有一些其它的想法。

《家》：韩国有公司开发了《拳皇 Online》，您有没有考虑过把《VR 战士》的题材做成网络游戏？

铃木裕：（大笑）暂时无可奉告。韩国和中国玩家总是对我提《莎木》，所以才会有《莎木 Online》这个项目。

作销售和市场的人总会夸大其词

《家》：您在《莎木 Online》的制作过程中担任怎样的角色？具体负责哪些工作？

铃木裕：相当于导演。《莎木 Online》是由韩国的 JC Entertainment（以下简称 JCE）公司与我们的 Digitalrex 工作室合作开发的，Digitalrex 主要负责技术上的指导和企划上的分析。具体点说，包括材质的贴法、光的效果如何打下去、人物的动作画面等等。另外，世嘉以前做过的一些程序和其它资料也会给 JCE 共享。

在这个项目上，我和我的团队会有相当大的投入。本来说好我是导演，主要从整体上监督，但实际上已经远远不是这个程度了，我已经完全投入到这个项目中去了。（笑）

《家》：目前参与《莎木 Online》制作的日方人员和韩方人员各有多少人？

铃木裕：我们这边有 20 多人，JCE 那边有 30 多人。他们还在不断增加人手，可能会增加到 50 多人。

《家》：为何选择 JCE 作为《莎木 Online》的合作开发伙伴？

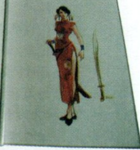
铃木裕：JCE 的金社长是一位女士，对公司员工的要求很严，公司内部对员工的教育也很严格。在韩国，女社长的作风一般都比较踏实、细心、





《莎木 Online》角色设定







严谨。而且金社长是技术出身，以前是作开发的，我也是作开发出身的，所以在一些问题上很好交流。这样的话，站在个人的角度上，我很容易对事情做出判断，对开发中的问题可以直接、深入地交流。坦率和真诚的沟通，会让我感到很安全。如果是作销售和市场出身的人，总是会夸大其词。

这么多芭月凉不好

《家》：玩家可以在《莎木 Online》中扮演原作中的角色吗？

铃木裕：玩家不能扮演原作中的角色，原作角色会以 NPC 的形式出现。肯定有很多人想做凉，但游戏中出现这么多芭月凉的话，就不太好了。（大笑）

在《莎木 Online》里，玩家可以扮演三类角色：格斗家，类似于《街霸》（Street Fighter）中的角色，使用现代的格斗技能，如拳击、西洋剑等；武斗家，使用传统的中国功夫，如八极拳、少林拳、三截棍等；神秘力量，使用中国传统的魔法技能。三类职业的装备各不相同，同一职业的装备也有丰富的变化，例如武斗家不一定都得穿着战斗用装束，也可以穿上西装和牛仔裤。

角色的最终数量还没有确定，玩家可以在游戏中为角色选择发型、服装。面容也可以选择，不过数量并不多。

《家》：角色是怎样升级的？

铃木裕：升级的途径主要有两种，一是和普通的 MMO 类似，就是打敌人，增长经验值，升级后角色的力量和速度会增加；另一种是技能，你可以学习卷轴，通过各种途径加以修炼。

一般 MMO 里的元素，在《莎木 Online》中都会有所体现；而《莎木 Online》区别于其它 MMO 的最主要之处在于"格斗"（Fighting）。游戏中的格斗不会像《VR 战士》那么难，即便你对操控不是特别熟悉，只要逐渐积累经验，战斗水平也会提高。当然，如果你操控得好的话，升级的速度就会比较快。

《家》：《莎木》系列中是没有武器和魔法的，这些元素出现在《莎木 Online》里，是否会让玩家感到突兀？

铃木裕：传统《莎木》中的确没有这些元素，但在 MMO 中不可能不加入。从 MMO 玩家的角度来想，肯定希望有这些内容。我们会配合《莎木》的世界观加入，而且游戏里不会出现血腥的场面，角色也没有死亡的概念。

《家》：那游戏将如何处理角色的死亡？死亡后是否会有惩罚？

铃木裕：当 HP 为零后，角色会返回出生地，重新开始。各职业都会有自己不同的出生地，例如武斗家的出生地是在道场，所有武斗家都会从这里出生。

对于角色死亡的惩罚，现在还在讨论中，没有确定的方案。

有怪物就不是《莎木》

《家》：《莎木》系列的最大特点在于故事情节和自由度，这在网络游戏中将如何体现？"QTE"（Quick Time Events）系统是否会用在《莎木 Online》中？

铃木裕：我的确有把"QTE"加入《莎木 Online》的想法，但目前还没有定论。

故事情节是我们非常重视的方向，主要以 Quest（任务）的形式表现。Quest 一般是通过与 NPC 交谈获得，在执行 Quest 的过程中会有各种"AutoScene"出现，贯穿于整个游戏当中。（注："AutoScene"相当于网络游戏中的过场动画，以电影镜头的运用表现游戏情节的发展。）

Quest 是 Event（事件）的一种，它是围绕故事情节制作的，玩家会沿着一条故事线走下去。其它还有一些比较简单的 Event，比如游戏中会有一些街机厅（GameCenter），你可以走进去玩一些迷你游戏。

《家》：游戏中的 PK 是怎样的设置？

铃木裕：PK 属于 MMO 的一般元素。对于 MMO 的一般元素，JCE 比较熟悉，也考虑得比较多，所以这一块主要由他们负责制作。我的任务是把市面上的 MMO 所没有的新要素加进去，并调整游戏的平衡性。

《家》：您为《莎木 Online》加入了哪些新要素？

铃木裕：最大的特点就是实时的格斗，以及个人的修炼。《莎木 Online》是一部写实的作品，因此不会有奇幻怪物出现，否则就不是《莎木》了。

现在的很多网络游戏，用户要升级的话，就得对着一些怪物拼命地砍、砍、砍（作出不停用力砍的姿势），要升一级的话，你可能得重复砍上一百刀，我觉得这样太没意思，很枯燥。我们在为角色设计升级系统的时候，会加入一些新颖的设计，比如让你去深山老林里去寻找一位大师，让他教你功夫；或是从敌人或师傅手中取得卷轴，从中修习新的技能。又比如，你拿到三个不同的卷轴的话，可以把它们组合起来，学会一样新功夫；但你可能缺少其中的某个卷轴，而别人恰好有，你就可以和他交换。

游戏里获取金钱的方法也是多种多样，一般的 MMO 要积累金钱可能很容易，就是打怪，从怪物尸体上会掉钱下来。《莎木 Online》不同，途径会非常多，可能会有十种以上的获取金钱的方法。例如你可以去打工；可以去赌博，玩 Casino；可以去竞技场，相互比试武艺，然后押胜负；可以去当铺，因为游戏里打敌人不会掉落金钱，但你会得到一些物品，比如勋章，你可以把它用于交换或是当掉，以换取金钱；你还可以摆地摊。这些途径每一种又有不同的分支，例如打工，可以有不同的场所打工。

游戏中的 Event 在数量和质量上也会比其它 MMO 高很多。《莎木》单机版里的 Event 已经有很多了，在这基础上还会大量增加。单机版的 Event 在网络版中也会出现，老的加上新的，容量肯定比一般的 MMO 大得多。

这样说起来，《莎木 Online》还是有很多其它 MMO 所没有的新要素。（笑）

"Make"不是埋头苦做

《家》：您觉得年龄的增长对策划是否会有影响？

铃木裕：我觉得没什么关系。年龄的增长对于记忆力可能有影响，至于思考的能力，同年龄之间没有联系。如果是作记忆力工作的人，随着年龄的增长，可能会越来越差。作为策划，重要的是要吸收大量信息，并懂得分析的方法，这和年龄是没有关系的。我经常去韩国和中国，与年轻人接触，同他们交流，因此在这方面不存在障碍。

《家》：您对中国网络游戏玩家有怎样的了解？

铃木裕：不是很了解，无可奉告。

《家》：请谈谈您在游戏制作方面的信条。

铃木裕：（在纸上画）"Make"。我所说的"Make"不是埋头苦做的意思，而是通过外力的倾注，使对象产生变化。比如有一个事物 A，如果加上我的力量，最后变成了全新的事物 B，我会很高兴，这才是"Make"。如果在我的影响下，A 事物最后还是 A 事物，那就很糟糕，我不会去模仿。

《家》：能谈谈您最喜欢玩的世嘉以外的游戏吗？

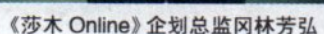
铃木裕：（作奋力打击状）打地鼠。

一只鼠标玩转格斗

结束对铃木裕的采访后，记者与《莎木 Online》企划总监冈林芳弘作了简短的交谈。冈林芳弘曾历任《莎木》企划、《莎木 2》企划总监，并参与过《VR 战警 3》（Virtua Cop 3）的制作。他认为，《莎木》的单机系列本身就是一个庞大、变动着的世界，很适合做成网络游戏。

在交谈过程中，冈林芳弘提到了两点有趣的内容：一是《莎木 Online》中的格斗只要一只鼠标就可以完成，但还是会很有格斗的感觉，具体细节他表示暂时不能透露；二是日韩游戏制作力量的结合会形成优势互补，他解释道："韩国在网络游戏开发方面有经验，日本在开发单机游戏的过程中培养起了良好的习惯和能力。韩国游戏往往一边做一边改，这方面没有很好的习惯，两者的结合会产生更好的作品。"■（文/本刊记者：大狗）





《莎木 Online》企划总监冈林芳弘



铃木裕与天之图总裁王佶

《大话西游 Online II》两周年庆典纪实




网易首席运营官董瑞豹先生致开幕词

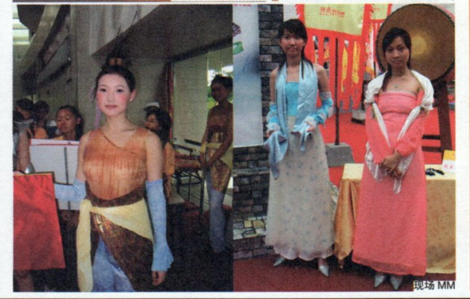
2004年8月15日，在广州新体育馆大众馆，网易公司为旗下大型国产网络游戏《大话西游 Online II》过了一个极尽奢华的生日。

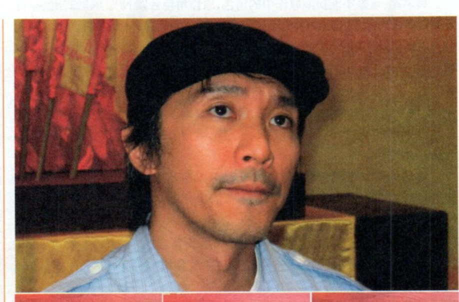
庆典活动从上午十点半进行到下午六点，出席的嘉宾有网易首席运营官董瑞豹先生、网易互动市场总监李日强先生、黄华先生以及《大话西游II》产品经理魏剑鸿先生。开幕式由董瑞豹先生主持，进行了隆重的授旗仪式。在两位《大话西游II》玩家代言人MM的协助下，董瑞豹先生将为《大话西游II》贺喜的帅旗传递给了来自全国22个省的玩家代表。董瑞豹先生对来到现场的服务器声望值最高帮派的帮主和在周年庆线上寻宝活动中获得"周年庆典邀请券"的部分幸运玩家表示了热烈的欢迎，同时他还宣布：截至活动当日，《大话西游 Online II》的注册人数已经突破4000万，同时在线人数突破27万。这款上市两年的游戏在最近的一个月内，创造了连续三次突破同时在线人数最高记录的奇迹。

董瑞豹先生致毕开幕词后，《大话西游II》两周年庆典活动正式开始。团体武术表演"刀枪剑戟齐上阵"、玩家互动游戏"猪八戒背媳妇"、川剧绝活"变脸"、球技杂耍"与民同乐"以及被收入《吉尼斯世界大全》的一指禅神功纷纷登台亮相。中央电视台特邀喜剧演员赵世林老师也亲临现场，赵世林老师表演了化妆说唱节目——"仙、人、魔三界齐贺寿"。


来到现场的幸运玩家


《大话西游 Online II》的两位美女代言人


现场MM




星爷

在上午的活动中，最引人注目的当数《大话西游 Online II》的明星代言人周星驰亲临现场，为自己代言的网络游戏两周岁生日的庆典打气助威。星爷的出现给了全场观众一个惊喜，将会场气氛推向高潮。在随后的采访中，星爷表示，目前他刚刚拍摄完成一部最新的电影作品《功夫》，稍后即将跟大家见面。平时空闲的时候，他很喜欢玩《大话西游 Online II》，并且对游戏的最新资料片《鬼斧神工》也有关注。

下午的活动以游园形式为主，2300平方米的活动现场分为主舞台、比赛区、展览区、场景游戏区和休闲区等五大区域，现场布置颇费心思，惟妙惟肖地模拟了《大话西游 Online II》里的场景，把那个神秘而虚幻的世界在现实中再现。与会者可以畅游虚幻世界，也可以参与到丰富多彩的趣味夺奖游戏中去，还有激烈的现场PK大赛让玩家激动不已。

在产品介绍会上，网易向《家用电脑与游戏》等媒体披露了由网易自主研发的两款3D网络游戏——《大唐》和《天下2》。其中《天下2》的开发已历时三年，耗资数千万。一些老玩家或许还记得，网易所运营的最早的一款网络游戏就是《天下》。另外，网易还介绍了代理的一款韩国游戏《飞飞》，该游戏最大的特点在于它的飞行系统和Q版风格。市场总监黄华先生介绍说，网易未来将以自主开发、运营为主，代理、运营优秀产品为辅，每年以至少1至3款的速度推出网游产品。■


赵世林老师的化妆说唱





网游为美女买单？
——看开天宣传走钢丝

随着国内计算机宽带网络的普及，网络游戏作为一种年轻、时尚的娱乐和消费方式正在以异常迅猛的势头席卷内地娱乐产业市场，而各厂商之间的市场之争已经进入了战国时代。为了提高在线人数，几乎一切可以用到的市场竞争手段都用上了，各种花样层出不穷，搞得人是眼花缭乱目不暇接，市场宣传已经成为网络游戏竞争非常重要的一环，厂商在这一环节上的投入几乎达到跟游戏开发的重视程度相同的高度。很大程度上，要在如今这个网络游戏的战国时代崭露头角，单单依靠游戏本身的质量已经显得不切实际，好酒不怕巷子深这句话听着有点阿Q的酸味，也许有点悲哀，但这就是市场的规律。

因此，网络游戏的市场手段往往成为衡量游戏能否走向辉煌的一个重要标准，在玩遍了一切常规或者非常规的宣传手段之后，精明的厂商将眼光瞄准了一个亘古不变的热点话题，那就是"美女"。

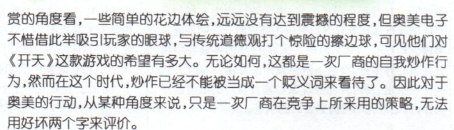
炒作美女话题作为宣传手段，这在网络游戏界已经不是新鲜事了，我们甚至无法统计到现在究竟有多少款网络游戏曾经大大小小的开展过跟美女有关的活动，尤其突出的是韩国网游《A3》的前期宣传，这款游戏以成人为卖点，清凉的美女和火爆的宣传画面令许多玩家热血沸腾，砸锅卖铁升级电脑等候心目中性感女神的到来。然而最后这款游戏真正登陆中国，却因为国内对游戏尺度的限制而改得面目全非，美女们曼妙的身材通通包裹在厚重的装甲之下，战斗场面中规中矩，绝对没有越过雷池半步。但是从前期宣传的效果来看，就知道美女这个字眼对网络游戏玩家这个特殊的消费群体有着多么大的诱惑力。

而这一次奥美电子在《开天》上再度打出了美女牌，跟《A3》不同，这款游戏已经在国内经过了一段时间的测试，拥有了一定的玩家群体，但却令人惊讶的在公测期间紧急喊停，关闭服务器一个多月，进行封闭再开发。网络游戏产品中道崩殂的事情已经屡见不鲜，就在玩家疑惑这次关服会不会成为永久性的时候，奥美电子却加大宣传力度，发布了一个足以击破一切谣传的活动消息，那就是利用这段关服开发的时间，全力主打一个叫做"星梦奇缘"的大型选美活动。活动的内容是将会通过网络投票选出十位最美丽的《开天》女玩家，并最终产生美女代言人。这位优胜者将会被奥美电子送到韩国接受一系列造星式的培训，全力打造成新一代的明星。同时，这次活动还包括一场颇有争议的人体彩绘大赛。无可否认，奥美电子这次大手笔的行动无疑是希望给《开天》玩家信心，同时在关服再开发阶段使这款游戏依然保持着相当的玩家关注度。根据这些信息，玩家至少可以肯定，《开天》经过重新打造后的开服日期，已经不再遥远。

选美活动对网络游戏来讲早已不是什么新鲜事，不过这次还带有后续的造星运动，的确有了些许新意，相信对很大一部分握着鼠标做着明星梦的女性玩家拥有很大诱惑力。当然，对男性玩家而言，选美本身就具有很强的诱惑力，何况还有个一直以来颇具道德争议的人体彩绘大赛。尽管从艺术观赏的角度看，一些简单的花边体绘，远远没有达到震撼的程度，但奥美电子不惜借此举吸引玩家的眼球，与传统道德观打个惊险的擦边球，可见他们对《开天》这款游戏的希望有多大。无论如何，这都是一次厂商的自我炒作行为，然而在这个时代，炒作已经不能被当成一个贬义词来看待了。因此对于奥美的行动，从某种角度来说，只是一次厂商在竞争上所采用的策略，无法用好坏两个字来评价。





爱美之心，人皆有之。所以借助美女效应宣传产品，从古到今都在流行，因此说竞争激烈的网络游戏厂商热衷打美女牌，这一点倒也不至于招至非议。但纵观大大小小的网络游戏选美活动，大多以闹剧收场，或者出个新闻，吸引一下眼球，然后就不了了之，光说不练的情况实在太多。很多厂商所谓的活动，其实只是出了一篇新闻了事，这种炒作不但恶劣而且非常危险，特别是选美这样十分具有煽动性的活动。所以这次着实为奥美捏了一把汗，选美活动本身操作起来就很难，做好了，会真的选出大家爱慕的各方面都十分优秀的美丽天使，带来真正美的享受；然而做得不好就是一场闹剧，要么选出一个外表华丽、腹内空空的花瓶来，要么干脆连闹剧都不演，出篇新闻就当是放个响屁，扑地一声吓大家一跳，结果连臭都不臭一下就没了。更令人担忧的是后面的人体彩绘大赛，我不知道大多数参与这类活动的人们的心态究竟如何，但是很明显这项活动将会非常难以操作，是艺术还是恶俗，就要看举办此次大赛的主办方有多少艺术细胞了。

因此奥美在宣传炒作《开天》这款游戏的同时，这一系列活动将会成为一次惊险的走钢丝表演；如果它只是一个响屁，那么必然影响游戏在玩家心目中的地位和号召力；如果它真的红红火火地搞起来了，那么操作它的奥美电子将会如真正的钢丝运动员一样，潇潇洒洒地行走在摇来晃去的钢丝绳上。与其说是一次借助活动的宣传，倒不如说是奥美亲自上阵表演一场吸引玩家眼球的杂技，也许我们在看美女的同时，也更要看到奥美本身的功力。

虽然明知道这是一场炒作，但是我仍然希望继续关注下去，同时也希望作为国内老牌游戏厂商的奥美，能够展示出与众不同的一面，带着寄予厚望的《开天》漂漂亮亮地走完这段钢丝，并给玩家带来新的惊喜。■

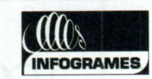










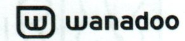












奥美电子创办8周年特稿

中国大陆电脑游戏产业的起步时刻，消费市场也同样面临着最初的骚动与空虚——自主研发尚处萌芽供给不足，代理通路不够顺畅难以满足大作需求，市场充斥着大量的二线产品。就在纷纷攘攘的代理发行公司鱼贯登场的风潮中，一家位于北京、上海、广州之外的武汉公司悄然推出了《魔兽争霸Ⅱ》——在当时的1997年，Windows95平台俨然已经成为最新标准PC游戏平台的时候，这款两年前基于DOS平台的即时策略大作的正版引进，只能算是令资深玩家无奈摇头的"外行"行为。但很快，这家名叫奥美电子的新兴游戏代理商，将会为这个拥有无限潜力的游戏市场带来真正的震撼。

奥美电子（武汉）有限公司系由中华人民共和国武汉市人民政府批准，1994年4月成立的奥美科技（香港）有限公司于1996年10月设立于武汉市的外商独资高科技企业。公司主要从事各类多媒体产品的制作、生产、销售；相关软件的开发、编制；国外最新软件产品的销售代理及汉化服务；建设互联网专业目标网站，开展互联网商务和信息服务。

在当时，能够拥有外商背景，就有可能与海外的游戏开发与发行公司搭上线，将大陆这块尚未得到开发的游戏市场作为自己的筹码去博取机会。同期除了美国艺电(EA，当时名为电子艺界)这样的外商在中国直接设有办事处，将名下的游戏产品以进口审批方式在国内推出之外，大部分玩家们翘首以待的欧美游戏大作，都很难在国内得到及时的引进。

1996年晚些时候，一款动作角色扮演游戏《暗黑破坏神》面市，很快卷起一股旋风。它最大的特色，莫过于基于Battle.Net免费联机服务，以及随机物品系统，加上爽快而流畅的战斗快感。出人意料的是，就是这么一块款靡全球的全新力作，1997年7月即正式出现在国内游戏市场的货架上，代理发行这款游戏的公司，正是奥美电子。

1997年8月，奥美北京公司成立，意味着奥美电子开始迈向它飞速发展的新阶段。随着代理和成功销售Blizzard游戏产品的关系深入，奥美电子继续成功获得了《星际争霸》及资料片《母巢之战》的授权，这一产品极大的稳固了奥美电子在产品销售上的业绩水平。伴随着《星际争霸》系列正日益成为RTS游戏中标准的竞技平台，不论玩家曾经通过何种方式玩到过这款游戏，当看到这款大作正版摆在货架上时，总是会愿意优先购买这款价格适当、品质赞誉有加且非常流行的游戏产品。此后的数年中，在Blizzard平均每年都会推出的一款票房保证游戏大作并及时获得代理引进，奥美电子的产品销售业绩一直可以得到产品品质和广泛欢迎的保证。这些重要的游戏产品包括2000年9月引进的《暗黑破坏神Ⅱ》、2001年5月引进的《半条命:反恐精英》、2001年7月引进的《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》、2002年7月引进的《魔兽争霸Ⅲ》、2003年7月引进的《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》等等。很多圈中人士对此一方面充满的羡慕，一方面又充满了不解——为何奥美电子可以一直获得海外合作方的青睐？它的成功完全是因为产品本身就大受欢迎吗？

不可否认，这些热销的佳作，的确能为代理发行商提供足够的市场回笼资金。但怪就怪在这些多年以前发行的产品，在奥美电子手中却可以一而再、再而三的推出普及版、白金合集版、攻略版、邮票版……这种状况在国内的游戏代理公司中还真是罕见。奥美电子CEO张曙波先生就曾表示，产品不会总是被你看好就能卖好，最初凭经验看中《星际争霸》，承诺给外商很大的销量却难以达到，经过一段时间的市场推广和努力，才使其销量慢慢上来，并一直将其热潮保持高涨。还有就是《反恐精英》这款游戏，引进之前它在国外一些地区并不流行，但引进之后才发现它在中国持续受到欢迎，持续流行至今，抓住这种机遇做好后期大量的市场经营工作，才可能将潜在的收益最大化。

另一方面，1999年7月奥美电子网站组建后，基于线上正版CD-KEY验证交换的正版客户服务就开始启动并逐步完善了。奥美电子从Blizzard、Sierra、VUG等海外发行商获得的代理产品大多有一个相当独特的特点，那就是需要依赖正版CD-KEY才能享用官方的联机服务。这些CD-KEY就像每个正版游戏用户的身份证，使其拥有区别于盗版的显著标识，且不受光盘破解之类的技术方式影响。在这个前提下，购买了奥美电子正版游戏的用户，才真正能够感受到正版的意义，并愿意继续享受正版的消费。

迄今为止，与奥美电子达成并保持着密切产品代理合作的海外公司已相当繁多，让我们看看这些海外游戏巨头的情况，从一个侧面了解一下奥美电子在代理引领域的建树：

Blizzard Entertainment

暴雪娱乐是全球首屈一指的娱乐软件出版商。自从1994年创立Blizzard商标之后，公司迅速成长为最受欢迎、最受尊重的电脑游戏开发商。随着"魔兽争霸"系列、"暗黑破坏神"系列及"星际争霸"系列所获得的巨大成功，公司享受了接踵不断的荣誉。每个游戏都是同时期的销量冠军，并且几乎囊括了当年的最佳游戏桂冠。该公司的免费在线游戏系统Battle.net，拥有世界上最大的活动用户群。

《魔兽争霸Ⅲ》在发布的第一个星期内，销量即达100万份，因此《魔兽争霸Ⅲ》被称作"史上卖得最快的电脑游戏"。自2002年7月之后，该游戏登上了各种荣誉的顶峰。最初的《魔兽争霸:兽与人》是1994年最佳电脑游戏之一；其史诗般的续作《魔兽争霸Ⅱ黑潮》获得了年度最佳的称号；《魔兽世界》将更加拓展"魔兽"系列的深度，这款线上游戏的世界背景同样是令人熟悉的Azeroth大陆。

暴雪的研发团队包含了超过150位设计师、制作人、程序员、艺术家和音频工程师。每一位暴雪的成员都是真正的游戏玩家，这提供了公司无尽的洞察力，因为只有真正的游戏玩家，才知道玩家的需求是什么。

暴雪娱乐是维文迪环球出版公司的一个子公司，该公司从属于全球第二大通信集团-维文迪环球。

维文迪环球娱乐公司

在多平台交互娱乐出版领域属于全球领先位置，公司包括Black Label Games、Blizzard Entertainment（暴雪娱乐）、Knowledge Adventure、Sierra Entertainment（雪乐山娱乐）、Universal Interactive等位于北美洲的工作室。这些工作室开发并出版了大量获得最高销量的电脑游戏、电子游戏及网络游戏。另外，通过公司的多位战略合作伙伴Crave Entertainment、Fox Interactive、Interplay、Mythic Entertainment及Simon & Schuster等，维文迪环球娱乐公司同他们合作并共享了众多互动娱乐产品。

旗下暴雪娱乐出品的《暗黑破坏神Ⅱ》自从2000年六月正式发布，销售超过570万份；2001年6月推出的《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》更掀起了一阵暗黑的狂潮。雪乐山2001年11月推出的《地球帝国》销售超过100万份，同样由雪乐山推出的《半条命》及其资料片已售出300万份。暴雪的官方战网被评为2002年度全球最大的免费线上游戏系统，拥有近1000万个活动账号。

Sierra Entertainment, Inc.

雪乐山娱乐有限公司成立于二十世纪70年代末期，是世界游戏巨头VUG的子公司，以其产品高度的前瞻性而成为国际游戏业巨擘，也是最早开发、发行了互动式娱乐软件的公司之一。在它推出的一系列的游戏中包括《凯撒》系列(Caesar)、"国王秘使"系列(King of Quest)，曾一度是雪乐山招牌射击游戏《霹雳小组》(SWAT)，以及迄今为止最受玩家喜爱的极品游戏"反恐精英"系列。CS这款游戏以一种狂热姿态横扫一切网络竞技对战游戏，在世界范围内一度掀起反恐旋风，相关战术讨论则更是风行一时。

2001年，雪乐山娱乐将其总部从加利弗尼亚移至华盛顿的Bellevue，旗下拥有Papyrus Racing Games和Impressions Games两家游戏开发工作室，不断为游戏爱好者们奉献其精品之作。（注：该公司及其旗下制作室已被VUG关闭）

Black Label

2002年8月13日，VU Publishing组建Black Label游戏公司，与暴雪娱乐、雪乐山娱乐、环球互动和Partner Publishing Group同归入VU Games旗下，是VUG在北美的四支游戏开发团队之一，旨在开发占领青少年游戏市场的多平台游戏。

Black Label公司侧重于开发和发行以小说、电影、音乐为题材的动作冒险类游戏，其第一部作品是根据1982年约翰·卡本特执导的恐怖电影《第三类异物》改编而成的同名游戏，还有根据托尔金的奇幻小说《指环王:魔戒现身》改编而成的同名即时战略游

戏，以及最近开发的《光明征服者》(Enclave)，均在业内掀起了不小的风潮。

CDV Software Entertainment AG

CDV软件娱乐有限公司成立于1989年，总部设立于德国南部的Karlsruhe，在英美均有办事机构，该公司主要致力于游戏、教育、信息等发面软件的开发销售和发行。曾发行著名的即时策略游戏《战争指挥官》(WarCommander)、《欧洲战争：哥萨克族》(European War:Cossacks)、《突袭》(Sudden Strike)。这家德国公司虽然目前规模和名气并不大，但其作品的水准之高，甚至可以说超过了Westwood，同时CDV所具有的良好的公司结构、卓越的品质意识使其能够立足于竞争日益激烈的多媒体软件行业并保持快速发展。



奥美电子8年单机产品名录
（未包含各种发行版本）

2004年03月 狮心王
2004年03月 地面控制 II
2004年03月 杀手杰克
2004年03月 特警判官
2004年03月 指环王:魔戒前传
2004年03月 绿巨人
2004年03月 指环王:魔戒之战
2004年03月 反恐精英:零点行动
2003年12月 地球时代:征服的艺术
2003年12月 闪电战
2003年12月 侏罗纪公园
2003年11月 家园 II
2003年07月 魔兽争霸 III 冰封王座
2003年06月 指环王
2003年04月 侠盗罗宾汉
2003年03月 虎胆龙威
2002年11月 战争指挥官
2002年11月 异形 II
2002年11月 神界发行
2002年07月 魔兽争霸 III
2002年06月 霹雳小组 III 年度版
2002年06月 汽车大亨
2002年06月 云斯顿赛车 2002
2002年05月 网球精英
2002年03月 勇士之王
2002年01月 地球时代
2001年11月 半条命:蓝色行动
2001年11月 云斯顿赛车IV
2001年09月 埃及艳后
2001年07月 战栗枪手
2001年07月 暗黑破坏神 II 毁灭之王
2001年06月 霹雳小组 III 飞虎队
2001年06月 地面控制
2001年06月 部落 II
2001年05月 半条命:反恐精英
2001年01月 深海争霸
2000年12月 神偷 II
2000年09月 暗黑破坏神 II
2000年07月 KA-52 直升机
2000年03月 半条命:针锋相对
1999年12月 法老王
1999年07月 云斯顿赛车 1999
1999年07月 星际围攻
1999年02月 半条命:智斗怪兽
1998年11月 母巢之战
1998年05月 暗黑破坏神:地狱之火
1998年04月 霹雳小组 II
1998年04月 星际争霸
1997年09月 暗黑破坏神
1997年07月 魔兽争霸 II

Atari(Infogrames)

世界排名前列的游戏厂商之一，开发出版各类多平台游戏，包括“鬼屋魔影”(Alone in the Dark)系列、“文明”(Civilization)系列、“猎鹿人”(Deer Hunter)系列、“车手”(Driver)系列、“独立战争”(Independence War)系列、“过山车大亨”(Roller-Coaster Tycoon)系列等知名游戏，还具有拥有独家授权的《黑客帝国》(The Matrix)和《蝶中谍》(Mission Impossible)系列作品的开发权，其中《黑客帝国》游戏曾创造出一周内超过100万份惊人销量。Atari的销售网络覆盖全世界超过六十个国家，仅在北美就拥有两万多个零售点。同时它也是位列世界前五的游戏代理公司，曾代理发行了《龙珠Z》(美版)、《超时空要塞》等游戏。

Interplay

集开发和出版于一身的综合性娱乐教育软件生产商，它于1983年开始从事软件开发，1987年进军软件出版业，并于1991年发展成为独立的软件出版商。他们开发的游戏除了PC平台以外，还包括索尼的PlayStation平台和任天堂的N64平台。Interplay旗下拥有著名的Black Isle工作室，开发了许多脍炙人口的作品，如“异尘余生”(Fallout)系列、“柏德之门”(Baldur's Gate)系列、《无冬之夜》(Never Winter Night)和《异域镇魂曲》(Planescape: Torment)，还拥有TSR公司独家授权的“高级龙与地下城”(AD&D)游戏“被遗忘的国度”(Forgotten Realms)系列作品的开发权。

Interplay公司的其他分支机构包括:Shiny Entertainment、VR Sports、Universal Interactive公司、Mission工作室、Cryo Interactive公司、Take Two公司以及“探索”(Discovery)频道。

SunnyYNK

韩国游戏软件代理发行商，成立于1984年，其“The Business for the People”(以人为本)的经营理念使公司迅速发展，SunnyYNK曾在韩国境内代理众多风靡一时的游戏软件，如暴雪制作出品的《星际争霸》、《暗黑破坏神Ⅱ》和雪乐山工作室开发的《部落》、“反恐精英“系列等。其合作伙伴中有Ryu Entertainment Inc.、Grigon Entertainment Inc.以及Adam Soft Inc.。近期该公司正致力于网络游戏的发行。

Vivendi Universal Games (VUG)

威望迪环球游戏是法国最大、全球第二的媒体集团威望迪麾下的一个分支，是当今主要的游戏发行商之一，其下属子公司包括著名的Blizzard娱乐公司、Sierra娱乐公司、Universal互动公司和Knowledge Adventure公司。一些经它开发出品的单机以及在线游戏被誉为业界的超级大作，代表了世界游戏制作的顶级水平！另外，VUG还与Crave Entertainment、Interplay、Mythic Entertainment及Simon & Schuster等公司进行战略合作，其业务涉及其它互动式产品的发行和销售。

VUG总部设于美国纽约，业务遍步全球，使它得以充分开发全球多平台娱乐市场的潜能，并针对不同国家、地区的地方特点订制具有针对性的产品和服务。

Wanadoo

Wanadoo是欧洲领先的互联网及目录公司，在法国、英国和西班牙是领先的媒体服务供应商，主要为消费者和商业用户提供ISP服务，目前拥有440万用户，是欧洲最大的ISP企业之一，同时也是法国最大、欧洲第二大互联网门户公司。Wanadoo正通过高速互联网接入及在线目录扩展其互联网运营业务。通过其负责多媒体出版、制作与发行的子公司Wanadoo Edition以及其在线游戏部门GOA，Wanadoo在游戏领域十分活跃。Wanadoo Edition的业务横跨控制器、CD-ROM游戏和互联网游戏的制作、发行和分销。GOA则经营多人游戏的法语门户网站 www.goa.com，以及为欧洲玩家本地化为数种语言的大规模多人游戏，是法国最大在线游戏公司。其合作伙伴包括法国著名游戏公司CRYO。

Oudenaarde

位于比利时的Oudenaarde是世界知名的游戏开发商，其产品包括著名的”LED Wars”，”Divine Divinity”和“Riftrunner”。

Octagon

1993年在美国北卡罗莱纳州成立，主要从事互动娱乐的多媒体业务。Octagon是电玩代理方面的专家，替全球的游戏制作公司及出版商安排有关授权、发行及分销的事宜。同时亦会替一些科技公司向游戏软件公司推销他们的商品，并向一些有意在互动娱乐事业发展的公司提供顾问服务。Octagon与很多顶尖的娱乐软件供应商发展出专利的关系，是全球高质娱乐媒体市场的主要来源。从创业以来Octagon公司与超过850家电玩及其它互动娱乐产品的出版商及分销商建立了良好的关系，替客户把产品推广至超过35个国家。

2000年11月，奥美上海公司成立，其地区业务的架构划分基本成型。目前武汉总公司的部门结构包括：行政部、销售部、物流部、财务部、技术部、周边产品部，其销售部主要负责湖北、湖南、江西、河南、陕西、新疆、四川、重庆、广东、云南、广西、西藏、海南、贵州十几个省销售工作。上海分公司的部门结构包括：人事部、行政部、销售部、财务部、技术部、网页部、客服部、仓库管理，其销售部主要负责上海、福建、江苏、浙江的销售工作。北京分公司的部门结构包括：行政部、销售部、市场部、技术部、物流部、采购部、财务部，其销售部主要负责北京、天津、黑龙江、辽宁、山东、吉林的销售工作。

在经销渠道网络建设方面，奥美电子8年来以上海、北京、武汉三大重镇为中心，建立了辐射周边的坚实经销商网络，其中各部分的经销商伙伴包括：

上海	北京	武汉
上海连邦	北京正普	广州旭网
上海茂立	北京连邦	昆明威豪
上海骏网	北京晶合	湖北连邦
杭州美迪	北京育碟苑	广州南软
福建中科讯	北京万众合力	郑州冠达
江苏连邦	北京圣比尔	西安万众
上海育业	北京永兴四方	新疆蓝雪

在国内网络游戏持续加温的大趋势中，奥美电子仍然看重单机游戏在国际市场上较大的份额。单机游戏的消费群体在增大，外国开发中的单机游戏中一直都有很多很好的游戏，奥美电子一直在依靠经验眼光和努力的工作，针对中国玩家的喜好引进越来越多的单机游戏。近期《地面控制Ⅱ》的推出，更寄托着奥美电子对新一代即时策略游戏王者的期待。带着单机游戏更灵活的使用时间，更丰富的游戏种类，及更实惠更便宜的娱乐享受，奥美电子会一如既往的加强玩家服务，带来更多欢乐。当然，奥美电子CEO张曙波先生也表示，国内网络游戏的群体是全世界最大的，这是一个特定的环境。奥美电子也在一直关注网络游戏，并投身进入了网络游戏的领域。不久的将来，广大的玩家定会看到奥美电子的网络游戏之星冉冉升起。■



王者归来

记奥美电子"王中王"超级争霸赛北京赛区决赛

正直奥美电子成立8周年之际，这家国内著名游戏代理公司联手AMD与ATi等知名硬件厂商共同举办本次CS"王中王超级争霸赛"。作为目前主流竞技项目的国内唯一代理商，这是奥美电子首次亲自主办的全国大型电子竞技大赛，借此权威性，本次比赛吸引了国内众多CS战队和爱好者的参与，堪称04年中国CS大赛的终结之战。

本次决赛资格采用邀请和预选赛并行方式，2004年度WCG、ESWC、CPL、CEG等全国超重量级电子竞技CS大赛冠军队伍将直接进入总决赛，由此才有了"王中王超级争霸赛"的得名。本次岁末的大赛将在全国7大城市展开，北京、上海、南昌、太原、佛山、重庆、福州各分赛区的冠军，又将在年底争夺高达5-10万元人民币的总冠军奖金（目前奖金数额尚未最终确定，据悉不会低过5万元）。如此高额的奖金，在国内众多的CS比赛中尚属首次。



开幕式上各合作赞助公司代表

本次比赛的转播现场

显亮MM也能客串主持人

这些"花儿"

在参加本次比赛的少数女子战队中，还包括曾在SK北京玩家见面会上战胜SK的5LOVE，出人意料的是原NEW4战队成员1212也出现在5LOVE成员之中。离开NEW4的1212似乎并不顺利，本次加入5LOVE参加比赛也不过一次友情客串，据悉她正在筹划组建自己的战队，相信明年我们就可以见到全新的1212了。目前国内乃至世界的正式女子比赛并不多见，大型的也只有ESWC一支独秀，可以说女子战队还没有一个能充分展现实力的舞台。本次比赛同样因参赛队伍数量的限制，而没有设立单独的女子奖项。我们的MM面对男士的强劲实力，最终没有取得突出的成绩。本次比赛中男女混合的队伍也是一个亮点，尽管这些队伍大多是临时组合而成的，但由此表现出的电子竞技的广泛性和娱乐性却是值得称道的。

真正在赛场上耀眼夺目的MM应该说是奥美特别邀请的四位飞利浦"显亮宝贝"。在正式比赛进行的同时，奥美特意为前来观看比赛的玩家设立了即兴节目"美眉擂台赛"，四位"显亮宝贝"坐镇擂台，比赛项目是奥美公司正在国内发售的《地面控制II》，当然闲暇之余也少不了跟众位MM在CS上一较高下。



飞利浦显亮MM完全阵容



获得季军的BJ战队，男女混合的编制让比赛别有趣味

王者归来

9月11日10:00，首届中国"奥美王中王争霸赛"首站北京赛区的比赛在赛博数码广场正式举行，42支北京战队在当天经过近11小时两轮单败的角逐，最终决出了本次大赛的八强：Hunter[BJ]、U、K.Fers、New.Kingdown、Wonfly、BJ、Only、wNv.visdom。在第一天的比赛当中，绝对的亮点集中在了wNv.visdom与MoPClan的对决当中，这也是wNv俱乐部CS战队重组后第一次在正式比赛中的亮相。上半场wNv.visdom以大比分领先结束上半场，中场时MoPClan一名选手装备出现问题，使得下半场延误了将近20分钟才得以开始。也许时间的拖延扰乱了wNv.visdom的节奏。下半场开始后，wNv.visdom一直处于被动，而MopClan的队员们



激烈比赛中的 Hunter[BJ]队员

冠军 wNv.visdom 在领奖台上

却在下半场超水平发挥一度打出了小高潮，但经验丰富的 wNv.visdom 最终还是找到了感觉，稳定了情绪，在在第 24 局拿下了本场比赛的赛点，以 2 分险胜对手。

9 月 12 日，决赛。相对第一天热闹的场面，今天的决赛反而显得过于平淡了。昨天剩下的 8 支战队在上午进行了半决赛，发挥出色的 wNv.visdom 轻松获得了胜者组冠军，而 Hunter[BJ]、Wonfly、BJ 经过角逐位列败者组前三。经过下午的败者组冠军的争夺战，Hunter[BJ]也终于闯入了决赛。3:30，期待以久的北京赛区冠军决赛终于拉开帷幕，但出人意料的是 wNv.visdom 仅在半小时内便以 13:2 的大比分战胜了 Hunter[BJ]。获胜的 wNv.visdom 并没表示出太多的兴奋，似乎拿冠军对他们来说已经是习以为常的事情了，相信分赛区的冠军并不是他们的最终目标，等待他们的将是 12 月"王中王"全国总决赛的挑战。透过比赛可以看出，重组后的 wNv 正在蒸蒸日上，而老牌的 Hunter 似乎已是昨日黄花。



在决赛中获胜的 wNv.visdom 并没有任何欢庆的样子，匆匆收拾装备后便离开了比赛现场。

下午 5:00 搬奖仪式结束，"奥美王中王争霸赛" 北京赛区比赛圆满结束。

"补牢"莫等"亡羊"

北京赛区的比赛已经落幕，回首两天激烈的争夺，各参赛队伍还是都充分发挥了自己的水平，比赛整体来看都是相当成功的。但就从比赛过程中的细节来看，暴露出来的一些问题却同样是值得关注的。其中给人印象最深的一点是，我们的参赛选手甚至俱乐部的职业选手，都明显表现出缺乏规范化管理的问题。有战队选手在比赛中迟到，延误比赛时间的；有与裁判发生争执并表现出不冷静态度的；甚至更有违反赛场管理规章被请出场地取消比赛资格的。所有这些也都是国内电子竞技比赛尚不成熟的一面。尽管电子竞技已经作为第 99 运动项目为国家所承认，但要使此项运动继续深入开展扩大规模，并为更多人所了解和接受我们应该做些什么呢？当国内的众多比赛蜂拥而上之时，却没有统一的规范化的竞技规则和制度出台，对竞赛选手的培养也只限于民间自发的组织，且缺乏管理。这些问题都是亟待解决的，相信我们有很多国外的模式或其他运动项目的经验都是值得借鉴，也许只是尚需时日吧。■（文 / 雪月）


WCG中国区决赛总能吸引到最多的观众

一梦，三年……
关于电子竞技的胡言乱语

一梦

这是一个让人倦意盎然的下午，在中国的一个中等城市，一个毫不起眼的小角落，一个闷热无比的小房子里。

一个19岁的男孩坐在电脑前，目光紧紧盯着屏幕，表情专注，右手握着鼠标来回划动，左手指在键盘上奔走如飞。这个被叫做"星际争霸"的游戏已经陪伴他一年半了，它是他生活的全部。为了梦想，为了"电子竞技"这个新颖而诱人的词汇，为了这个他深爱着的电脑游戏，为了——吃饭，他每天不停地练习这个游戏，追求可以达到的最高境界。为了不断超越自己，他每天只睡四个小时，剩下的时间都在疯狂地练习。

2004年中国WE选手首次参加ESWC载誉归来

他相信终于有一天自己可以出现在电视屏幕上，出现在"星际"全国大赛的决赛中，他将以绝对华丽的表演征服他的对手以及所有的观众。还会有无数人为他欢呼，会有丰厚的奖金——至于有多么丰厚，他没有仔细想过，但是至少应该可以让他去痛快的吃一次炖羊肉，再为这个小房间里添一台空调，或者是一台更好一点的电风扇。

"啪——"电脑的屏幕黑了，唯一的一台破旧电风扇也停止了转动，整个房间安静了下来——这个小房间停电了。

少年茫然的抬起头，看到阳光从窗口射进来，温馨和谐的一片夹杂着无数飞舞的美丽尘埃的金黄洒落在水泥地面上。这是这个房间第一次停电，也是第一次如此安静，男孩有些不知所措。窗外是喧嚣的大街，听着窗外的嘈嚷，他忽然觉得心头一阵失落排山倒海地涌上来。黑色的电脑屏幕映射出他木纳的脸，汗水正从两颊滚落。他很饿，已经一天没吃饭了。口袋里只有5块钱，而这5块钱必须熬15天，那以后才能拿到爹娘给的生活费。

他该怎么办？他想出去走走，但是他应该去哪里？他又能去哪里？

索性躺在床上，任由汗水在身上蔓延……

房间的寂静让人欲哭，男孩不知道自己应该怎么办，不知道明天吃什么。除了"星际"，他一无所有。

而现在，我对着刚开头的文字泪流满面——我就是这个男孩。

三年

三年时间，世界可以产生很大改变。三年时间足够可以让一个城市拔地而起，三年时间足够学完一个本科的全部知识，三年时间可以让一个19岁的男孩长到22岁，三年时间可以让电子竞技变个样子……

电子竞技是什么?竞技就是对抗，就是比赛。而电子竞技更不用解释，简单说就是游戏的竞赛。

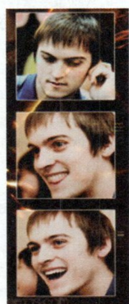
电子竞技应该是一个新词汇吧。几年前中国还没有这个概念，电子竞技第一款游戏是什么无从考证，但是把电子竞技规模化、正规化的游戏，绝对是《星际争霸》。这款暴雪公司开发的即时战略巅峰之作，发售时间正是此类游戏最流行的1998年。这款娱乐性观赏性竞技性都绝佳的游戏在全球引发了大规模的比赛。有比赛就有选手，有选手就会有顶尖偶像级的高手，有这类高手就有了到处参赛搜刮这项奖金的职业比赛行为。随着这种行为的延续，这类顶尖高手就把"星际"比赛作为了自己的职业。"Grrr..."这个ID，相信很多老资格的"星际"玩家都非常熟悉——他的名气、他的经历，都证明了这个人是靠电子竞技成功的第一人。"Grrr..."是一个人的ID，同时也是当时世界上无数的"星际"爱好者的拼搏动力。

成为"Grrr..."是那个时代星际人的梦想。

它来的就是这么快，短短几年时间，它就发展，正规，成熟。就是这么快，世界上出现了一群靠打游戏赚钱的人，靠手指和脑子比赛的竞技明星。

职业玩家，"星际"职业化，几年前这是很热门的话题，"星际"FANS在一起最喜欢讨论的话题。热爱"星际"的人都希望中国的"星际"可以象当时的韩国一样火热，比赛不断。

这时候一些战队也开始成熟起来，建立战队网站。网络上的战队之间的友谊赛，一线比赛队员，二线替补队员，队长，战队外交官——一切都做的很正规，模仿着韩国职业战队的样子。同样的热情，同样的努力，甚至队员比韩国职业战队还多，只是所有人都没有一分钱的收入。


著名星际明星Grrr...



"星际"并不是一个有时间就能打好的游戏，打得好的人靠的是悟性、天赋和精密思考的大脑。所以"星际"高手一旦到达一个境界后，即使一段时间不打依然能保持原来的水平。在"星际"氛围火热时国内高手也是受很多人崇拜的。游戏中的成就满足着他们的虚荣心，使得他们能够体会到对战以外的乐趣，从而更加的爱"星际"，也就更虔诚地等待着机会的到来，等待着中国职业战队的出现，等待着靠"星际"拿工资的日子出现。

他们坚信这一天一定会来，他们坚信"星际"是世界上最需技巧的游戏，他们坚信只要努力，打"星际"和做其他行业一样可以创造辉煌的成绩，他们坚信星际可以带来财富、名气、成就。

他们就这么执着地坚信着，我当时就是其中一员。



SK访华之行盛况空前，国内电竞前景无限

三年后的今天，当初的那些高手已经不见了踪影，曾经19岁的男孩为了吃饭也投身了其他行业，"星际"也已经被《魔兽争霸》代替。原来的一切都不见了，只有电子竞技这四个字被更多的人提起！

曾经辉煌

我酝酿了很久，最终还是决定用了这两个字——辉煌。是的，辉煌！终于，中国人站在了WCG的领奖台上；终于，Chinahuman以骄傲的表情从韩国带回来足以让人眼红的奖金；终于，我们听到了电子竞技选手享受着国家运动员待遇的消息；终于，我们看着来自河南的年轻小将SKY乘上了飞往美国的飞机……

将目光转向距离我们非常之近的世界电子竞技第一强国——韩国。在那里我们听到了很多新闻：有韩国星际天才NADA以数亿韩元的年薪创下电子竞技薪酬新记录；有"人族皇帝"无敌的Slayer~boxer开起了自己的连锁网吧企业；有欧洲以及美国的"魔兽"高手纷纷来韩国发展；有世界第一的SK战队以及同样牛X的4K战队纷纷来韩国寻找高手扩充实力……

在韩国，电子竞技早已超越电影及音乐娱乐，成为韩国年轻人的第一大休闲选择。强大的商业支持更是促进了电子竞技的成熟。在韩国，职业玩家做广告、出书、写自传根本就不是什么新鲜事。在那里，我们看到的是一个辉煌的电子竞技，一个充满希望和激情，蓬勃发展的电子竞技。

而在中国，我们同样看到了希望，虽然我们的奖金设立远不如韩国那么夸张，虽然我们的选手还比不上韩国那么偶像化，也还没有出现韩国式的电子竞技电视台。但不管怎么说，中国确实开始重视电子竞技了，终于明白了只要开始培养，电子竞技就好象体育、影视一样可以带来利润，创造价值。想了那么多年的东西终于得到了：全国规模的大型比赛的举办，全球规模的邀请赛也有了中国人的身影，应该说现在中国电子竞技玩家的环境越来越接近专业。

想了那么久的电子竞技，终于来了！

文章写到这里，好像就应该结束了。一个曾经梦想为电子竞技奉献终生的22岁小伙子讲述完了从他19岁以来看到的一切，讲述了中国电子竞技的变化，电子竞技终于来了。这完满大结局式的结尾是否真的圆满了？NO！我们忘记了一个东西！

悲伤

谁的悲哀？中国电子竞技的悲哀。为什么这样说？OK，我们现在确实有了很专业的环境，也有了不少优秀的队员。但是，是否有人为电子竞技优秀选手的培养以及后续涌现说过一句话？

难道等SKY、EAT、Chinahuman这些个ID的主人30岁的时候还要出现在电子竞技的赛场么？

答案是否定的！电子竞技的青春很短，只有16~26岁是这个项目的颠峰年龄。那么后来的明星们如何出现？为什么始终没有人意识到，中国需要一个稳定的平台来作为业余选手向职业选手转变的基地？

那么多的人，那么多的我们口中的高手——所谓高手就是水平处于职业玩家和普通玩家之间的人——他们很有天赋，同样的时间他们比一般人玩得更棒。但是他们缺少帮助，在这个如此现实的社会中，谁会让自己的孩专心研究电子竞技并准备以这个吃饭呢？真的有家长如此开明？

19岁时的我背负着电子竞技的梦想，步履艰难的前进，没有人可以帮我——即使我在韩国BN排名冲进了前50，依然没有人会为我送上一碗热拉面，在中国缺少的就是对高手玩家的认同。

社会对电子竞技的修炼者的看法是"玩物丧志"！

父母对自己儿子想搞电子竞技的想法反应是"幼稚无知"！

到底是谁无知？每个人都会有其擅长的东西，例如艺术，例如体育，例如文学。电子竞技也应该是其中之一——手指和智慧的决斗，屏幕上的战争艺术。这些东西父母们很难理解，但是正是他们决定着少年们的人生之路。

中国的电子竞技是什么？是一个只有顶尖的职业玩家才能辉煌的怪圈。职业玩家们拿着工资，赚着奖金，频频出现在各大网站。为什么同样富有热情的我们，准备投身其中的玩家总是会受到这样那样的阻挠，为什么没有人懂燃烧的心中是什么样的斗志？为什么没有人懂键盘上奔走的手准备去创造什么样的荣耀？

什么时候，中国电子竞技真正的核心群体，这些介于职业玩家和普通玩家之间的电子竞技高手们，可以有真正发挥自己的舞台，电子竞技之梦可以真正的展翅飞翔？

希望

然后，今秋的色彩似乎不再一样：原本平淡的10月末，天空中的彩云似乎都在燃烧。"公元2004年10月30日"，让我们共同牢记住这天。因为在这一刻，对于全国上千万爱好者还在为能够拥有一个固定练习场所、一点点固定练习时间而愁眉不展时，一群以"振兴中国电子竞技产业，促进电子竞技职业化发展"为目标的人们，携带着他们造就中国电子竞技职业化理念的"天下竞技平台"，出现在我们的眼前。"天下竞技平台"不仅借鉴了市场现有竞技平台的优势和合理的机制，更弥补了其中的不足之处，制定了完善的制度，以期达到不论网上网下都能够更好服务于电竞爱好者的目的。

天下竞技平台，不仅可以令玩家享受包括《反恐精英》、《魔兽争霸》等游戏网络对战基本的权利，更拥有国内第一个基于真实比赛成绩的对战积分系统。在这里，等级和积分不再是比较上网挂机时间的长短，而是通过比赛，通过胜负，凭借实力说话，每一场比赛，每一次"暴头"都将准确的记录在玩家自己的讯息资料库中，并且可以通过天下竞技独有的讯息查询系统，查询任何对手的比赛成绩、操作习惯以及历史战绩。与此同时，在创造职业玩家诞生群落为目的的天下竞技平台中，玩家可以凭借自己在对战中累计的积分随时换取各种不斐的奖品。通过平台比赛练习，通过练习赢取奖品，这对于还在苦苦挣扎中的电子竞技爱好者无异于雪中送炭。通过自己的努力，谁都可以在天下竞技平台享受到职业化的待遇。

在网下，天下竞技组织了大规模的全国性联赛，为各地玩家提供一个展现身手的机会。在比赛制度及执法公正性方面，玩家们大可放心，天下竞技运营的独特背景决定了在赛制规则，组织上必将做到合理、公正，平台的工作人员们将会尽心尽力，为了给所有玩家提供一个公平的竞技环境而努力。

与此同时，天下竞技呼吁所有热爱电子竞技、愿为中国电子竞技运动发展贡献自己力量的玩家们，支持天下竞技的工作，携手共同创建一个公平公正的发展空间！为了实现各自的梦想努力！

让我们共同期盼10.30.■



2004年中国电子竞技国家队精英训练营开办



某天，见到个漂亮MM说打游戏的人缺乏浪漫、新潮等年轻人所具有的基本特质："天天坐在电脑或者游戏机面前，不变傻子也会变呆子。"于是，我不知死活的站了出来，揉了揉昨天熬夜通红的双眼，打了个哈欠，慢慢的走到MM面前，摆出一个能够想到的最酷的姿势，然后将手指轻轻的放在唇边："OK，明天有空否，ME给你个游戏人的surprise~"

在MM惊疑的眼光中大步走开，回家后就满脑子的帅哥补完计划——这世上公认的帅哥是谁？当数"最终幻想"系列的小克小史小T，哼哼，要是打扮成他们那样，MM们一定要惊叫着晕倒了。

想着想着，有点困，于是我做了个决定，先好好补个觉。



最终幻想的秋天

——游戏周边精品馆之五

文/银色风刃

①睡到半夜醒了，估计是因为没玩游戏而突然失眠。走到浴室洗把脸，抽出条毛巾将脸埋入其中，为了追MM不落空，得好好让她知道什么叫游戏人的品味！嗯？为什么我流出的是口水？咿？这条毛巾是……



●印有《最终幻想X》海螺标志的毛巾

②回到卧室，对着镜子审视自己，有型男能比我更有型么？不过，小T的背带裤穿起来可能更好些，尤其是去海边散布，嘿嘿！但是，回头想了想，人家MM我又不认识，第一次见面，为了给人家个好点的印象，还是换那套我珍藏多年的皮装吧……



●《最终幻想X》Tidus的招牌沙滩裤

●《最终幻想VIII》Squall的套装

③不过帅可不是光穿得漂亮，适当的也得选几件首饰来搭配下吧。本来呢，我那个超现实级的腕表是绝佳选择，但是后来考虑到和衣服的搭配问题以及第一次约会时应该表现的些许稳重，最后我还是选择了手表加腰表的搭配。



●FF电影版限量发行的手表



●《最终幻想VIII》的带表



●史克威尔《最终幻想X》特卖纪念手表

④咬了咬牙没有从我可爱的戒指和项链中挑出一个戴上，戴在哪都觉得不合适……最后还是只带了一根手链和一条挂坠而已。唉，东西多了却不能戴，有时候也挺烦恼的。



●《最终幻想X》的GP合金手链



●正版Tidus的戒指GP合金质地



●《最终幻想X》YUNA镶翡翠的银项链



●正版Tidus的银质项链

⑤甭管抽不抽烟，火机还是绝对不能少的，好歹这东西也算件常用品，而陪女生出去嘛，先把一堆平时用的平凡物品拿开，然后又忍住冲动没有动桌面上的那个装饰品……OK，找到了，挂在裤子上正合适，就是它了！



●《最终幻想XI》的周边打火机系列



●《最终幻想VIII》最令人流口水的装饰打火机



●《最终幻想X-2》带挂件的ZIPPO打火机

⑥从一堆钱包中抽出本人专用的那个，再拎上个背包，嗯嗯，Good，嘿嘿嘿嘿……



●《最终幻想X》的周边钱夹



●史克威尔产品发布会上的赠品背包

⑦哦，差点忘了，第一次见面没礼物怎么行？挑来挑去，根据以前在情场上打拼多年的兄弟无私的给予本人的经验，首饰和毛绒玩具是最好的选择啦，而这些……准备不好我还敢出来约MM？



●可爱的FF仙人掌玩偶



●《最终幻想X》的GP合金项链



●FF中莫古里的玩偶

⑧抄上一盒双人便当，再带上一块特色餐布，HOHO，当然，没忘了塞上一条手帕——这年头，用餐巾纸的人多了去了，想给MM留下深刻印象的话，就得用绝的！

●《最终幻想X》的手帕



●《最终幻想X》的周边产品便当盒



●《最终幻想VIII》的布制地图

⑨好，妥了，揣上手机，那么，朝着MM的方向，Let's go！我嘿嘿嘿地傻笑着抬腿就走……



●NTTDocomo FOMA P900iV，颜色Cloudblack。最新的FF7AC中克劳德手里的手机哦！

只听"咕咚"一声我从床上滚下来，原来是南柯一梦……白天想太多了晚上就会做这么希奇古怪的梦，不过这些东西，可都是我梦寐以求的史克威尔官方发布的"最终幻想"系列周边精品呀！当然，我要想获得它们，还要先去办海外汇款……想想真是大汗，如果真的来这么一身，不知道MM有多开心，可惜啊，55555……■








战国群星录

利家与松——日剧版的太阁立志传

如果说"太阁立志传"系列从一代做到第五代，有什么显著的变化的话，我以为最重要的一点就是木下藤吉郎这个家伙越来越帅了。从现实角度来看，一个被起外号叫做"猴子"的人，其尊容能帅到哪里去，实在叫人怀疑(狗子：我抗议！这是歧视动物！)。当然不仅是木下藤吉郎，游戏里其他的角色也大都是剑眉朗目，器宇不凡，简直就像偶像剧。在日剧中，也有一部题材和"太阁立志传"非常相似的大片——《利家与松：加贺百万石物语》。

这部2002年在日本获得收视率奇迹的电视剧堪称是电视版的"太阁立志传"，不过"立志"的不是太阁秀吉，而是他的好友前田利家(在历代游戏里他一般都是秀吉的第一个伙伴)，以及利家的夫人阿松。本片描写这一对乱世中彼此忠诚的夫妻，怎样相互扶持，相互鼓励，一步步走完人生道路，从尾张乡下的一个小武士家成为加贺拥有百万石封地的诸侯。

本片最大的亮点是有大量日本偶像明星出演，号称"NHK大河剧史上最豪华阵容"。那么就让我们来看看，这些明星们在战国里有什么样的表现吧！

织田信长：反町隆史

与游戏里的信长相比，电视版的信长多了一份乖张叛逆的感觉。这个被普通人看作怪物的天才，就该有反町隆史眉宇间这般"麻辣教师"的味道。相比之下，游戏里的那位显得太一本正经了。


游戏版织田信长


电视版织田信长

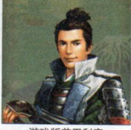
宁宁：酒井法子


游戏版宁宁


电视版宁宁

对于日剧迷来说，法子真是一个永恒的偶像存在。结婚后的她从大家的视野里消失了很久，让她再度登台的正是《利家与松》。宁宁果敢决断的强女人风格似乎与法子一向以来招人怜爱的柔弱味道不合，但法子不愧是偶像加演技的双料明星，从活泼聪明的小家碧玉，到辅佐秀吉取得天下的"第一夫人"，这样一个变化很大的宁宁被法子演绎得活灵活现。另外，宁宁、阿松以及阿香(佐佐成政夫人)这三个闺中密友唧唧喳喳的"女人戏"，也是本剧最好玩的亮点之一。

前田利家：唐泽寿明


游戏版前田利家


电视版前田利家

唐泽寿明扮演的利家，一脸充满着正义的感觉。看上去像好莱坞电影里拯救世界的英雄。电视版的前田利家是一个嫉恶如仇，行为莽撞，而又爱老婆的可爱大男孩。而游戏版利家的外貌和唐泽寿明还真有几分相似，光荣的美工该不是看了电视以后去创作的吧~

阿松：松岛菜菜子

在《利家与松》里，反町隆史不得不把可爱的老婆菜菜子让唐泽寿明做太太(谁让他一脸叛逆相，不是正义造型呢^^)，松岛菜菜子在本剧中扮演了前田利家的夫人阿松——就是在游戏里，你去拜访利家，她偶尔会跑出来说"我家相公不在"的那位。菜菜子塑造了一个漂亮温柔，却又大胆能干的最佳妻子形象。看完这部电视剧的我，不再羡慕取得天下的信长秀吉家康，只想做可以枕着菜菜子臂弯睡觉的前田利家……


游戏版阿松



电视版阿松

丰臣秀吉：香川照之


游戏版丰臣秀吉


电视版丰臣秀吉

从这个造型来看，电视还是比游戏尊重史实……扮演秀吉的香川照之并非偶像剧明星(这不明摆着嘛！)，不过中国观众对他可不陌生，他参与了多部中日合拍的电影，其中最有名的就是姜文的《鬼子来了》里那位被俘的鬼子兵了。

以上这些一流明星可谓是电视名人演战国名人，还有一些明星出演的战国小人物，譬如说：

佐胁良之：竹野内丰

在《利家与松》里，佐胁良之是前田利家的弟弟。看完电视后，我一直企图在游戏中找这个叫"佐胁良之"的人物，因为竹野内丰把这个冰一样冷峻，谜一样神秘的年轻人刻画得实在太酷了，真想在游戏扮演一次他！很遗憾，他好像并不在800个游戏人物的列表里，任何年代都没有……难道是本剧新建的人物？


冰一般冷峻的佐胁良之.

前田利久：三浦友和


怕老婆的前田利久

三浦友和好歹也是曾经的帅哥，好歹也是山口百惠的老公，可他在本剧里出演了一个怕老婆的窝囊男人——利家的大哥前田利久，真是让人大跌眼镜。可能因为能力太低而且默默无闻吧，在游戏中没有这个角色，不过他的儿子可是名声显赫，就是所谓"战国第一倾奇者"前田庆次(铁炮四级哦)。



游戏版明智光秀　电视版明智光秀


游戏版德川家康　电视版德川家康

剧中还有一些战国名人由一般演员扮演，譬如德川家康在剧中被刻画成一个邪恶的野心家，而明智光秀和游戏反差真大，一点都不帅，不过眼睛里透出的野心很类似，我原以为叫"明智XX"的一定是睿智冷酷的帅哥，譬如《金田一少年事件簿》的明智警部……唉？唉，好像扯远了，打住吧^^。■(文/小刀)

前段时间，每次深夜看奥运会夺金选手专访时，我都会异常感动。不为别的，只因为那些可敬的运动员们为祖国的荣誉付出了太多，他们的确是最可爱的人！而我有时候也会想，当爱好变成了竞技，是否会失去些什么？作为一个酷爱游戏的人，这让我不得不联想到时下流行的电子竞技：电脑游戏毕竟和传统体育不一样，游戏最初的目的是为了玩，是为了获取游戏乐趣。而电子竞技给我们带来了什么？除了不断地追求胜利，联机游戏就没有别的玩法了？我们还有选择么？

LAN PARTY 时尚玩乐主义！

文/Alan Stone

答案当然是肯定的，否则你不会看到如上这个打眼的标题！对，这就是 LAN Party！在这里，你将看到一个在国内不曾见到的、绝对够酷的联机游戏玩法！

嘿，老兄，LAN Party 是什么玩意儿？

LAN Party，从字面上就很容易理解。首先，这是一个Party，也就是一个聚会，时尚一点的说法是派对，大白话就是一帮人聚在一起玩，而且一定要玩得开心！然后呢，这个Party 还有点不同，因为有"LAN"，也就是局域网。那么，这就很容易理解了，也就是一堆同好搬上电脑，聚在一起玩游戏。

自己搬，自己扛

LAN Party 最早出现在上世纪 90 年代末的美国，最初是一群电脑游戏爱好者偶尔聚集在一起，将各自的电脑搬到其中一个朋友家的地下室或是车库里，然后组成局域网，在一个周末里共同享受刺激游戏、美味 BBQ 以及真挚友情带来的快乐。早期 LAN Party 的举办一般都是由一位或几位玩家牵头，联系好场地及组网设备等，并四处张贴海报宣传此次 LAN Party 举办的时间、地点以及参加人数等信息。希望参加的玩家在举办派对时，只需带上自己的电脑并交纳一定入场费即可。大多数 LANParty 都需要收费，用来共同分担场地、设备的租金。可以说，LAN Party 是游戏玩家们自己动手，创造快乐的最佳舞台。


当然，比赛也要有正规的对阵安排。

随着联机游戏的不断发展，越来越多的游戏玩家喜欢上了这种聚会方式——这里没有任何的令聚会气氛大打折扣的礼仪，有的只是快乐。因此，LAN Party 很快在美国、欧洲乃至全世界的玩家中风靡起来，大规模的 LAN Party 甚至可以吸引上千人参加。而自 1997 年开始在西班牙瓦伦西亚举办的 CAMPUS PARTY，从第一年的 250 人开始以至到今年的 6500 人，以 650M 的带宽剥削了整个西班牙 15% 的带宽，堪称最为疯狂的 LAN Party！

在所有的 LAN Party 中，影响最大的要数 MillionManLan、Quakecon 和 Lanwar18 了。由于这些大规模的 LAN Party 在玩家中的影响力巨大，使得许多硬件厂商开始在 LAN Party 上举办自己的新品发布会。譬如在今年 8 月 12 日举行的 Quakecon2004 上，著名硬件厂商 NVIDIA 就发布了他们最新的显卡产品 GeForce 6600 GT。

你的 Party，你就是明星！

那么，LAN Party 和局域网游戏比赛有什么不同呢？对了，这就是

YOU MADE IT TO ULTRA UNREAL! Unload your computers and take them to the second floor.

纯正的 LAN Party 上的告示，一切都要玩家自己搞定


国外 LAN Party 上个性十足的机箱

国外较大规模的 LAN Party 准备现场，是不是很有气势？


LAN Party 现场，即使是晚上，玩家们也不会放弃游戏的机会



最疯狂的 LAN Party——CAMPUS PARTY







这就是“最衰机箱”奖的典范

LAN Party和传统的游戏竞技最大的不同——游戏比赛不是LAN Party上唯一可玩的，甚至都不是最好玩的！

这么说，你也许会觉得奇怪——一群玩家还能玩什么？还记得我说过，LAN Party需要玩家们把自己的电脑搬到聚会现场么？LAN Party里一个重头戏，BYOC（Bring Your Own Computer）绝对是展示个性、创意和DIY能力的最好平台。

其实，一直以来，展示自己DIY的电脑都是LAN Party中一个重要的、受欢迎程度丝毫不亚于游戏比赛的元素。因为在这种秀中，最容易展示玩家自己的个性，成为整个聚会的中心乃至明星给玩家带来的满足感甚至超越了获得比赛的胜利！如果你去看看Quakecon2004的BYOC区，你就会发现，原来电脑还可以如此“装扮”。



这哥们儿因为“最衰机箱”奖得了个够酷的家伙

通常，BYOC的评奖是也是非常有意思甚至是搞怪的：譬如有“最酷机箱”奖，当然也有“最衰机箱”奖；有“最佳机箱散热”奖，也就会有“最恶劣机箱内环境”奖，等等。可以说，一切都是为了大家从中获得欢乐为目的的。正因为BYOC十分受玩家欢迎，所以连WCG2004组委会都决定要在今年的比赛会场设置“纯游戏”空间——BYOC！

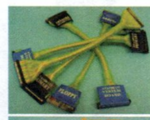
当然，这也并不代表LAN Party上的游戏比赛就会遭遇冷落，毕竟所有参与者都是疯狂的游戏玩家，而LAN Party最初的动机就是朋友们聚在一起打游戏。不过，LAN Party上的游戏比赛也不是传统的单纯以“赢”为目的哦！就跟机箱秀一样，这里的游戏比赛是以获得乐趣为首要目标，比赛的奖项同样有可能出现诸如“被爆头专业户”奖、“天下无敌烂操控”奖等等，完完全全就是冲着欢乐来的。



Quakecon2004上的BYOC区，看看这些极具个性的电脑吧

你动心了么？

也许看到这里，你开始有一点点动心，于是便上网寻找LAN Party的资料。结果很不幸，你会发现国内尚未举办过较大规模的纯正风格LAN Party……





著名厂商DFI的LAN Party主题主板，所有插槽和数据线都是可以发荧光的哦

之所以会这么说，是因为LAN Party的理念在国内尚未深入人心，和时下火热的电子竞技比起来，LAN Party可能更多地成为小部分玩家自娱自乐的“圈内”聚会。

是不是有些失望？如果我告诉你，国内即将举办首届纯正风格的LAN Party，你会不会着手改造你的机箱——这可是个好主意！

大约在一个月以前，国际著名电脑配件厂商Tt（Thermaltake）的国内负责人在和我闲聊中，问我是否知道LAN Party。当我轻描淡写地说“当然知道”的时候，她竟然激动地喊：“那太好了！”在后来的多次谈话中，我了解到，原来Tt之前联系了许多国内媒体，居然没有一个知道LAN Party的，甚至有人觉得LAN Party就是电子竞技。正因为LAN Party这种目前全球最时尚、最in的玩家聚会方式在国内受到如此冷落甚至是误解，我们才下决心在国内举办一届大规模的，具有纯正风格的LAN Party！



你相信么，这全都是玩家自己动手DIY的



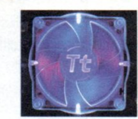
既然这是一场聚会，当然有人睡在现场



连芭比都来到LAN Party了

众所周知，Tt一直是以向电脑玩家提供性能、个性化兼备的电脑配件著称的国际知名厂商，其产品可谓全为LAN Party中BYOC设计。事实上，Tt在国外至今已经赞助过近40场规模不小的LAN Party聚会！而本次，Tt将会首先在北京，于今年10月中旬的一个周末举办国内首个正宗的LAN Party。

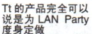
那么，我需要准备什么？



嗯，这的确是一个问题。因为是第一次在国内举办LAN Party，所以本次仅在北京举行，当然，今后完全有可能在全国各大城市都举行这样的聚会。本次邀请了来自北京的十余位机箱DIY高手，同时也是游戏老鸟，于2004年10月17日13:00在北京数码大厦DNA体验馆来一次LAN Party的“第一次亲密接触”。本次的LAN Party除设有传统的游戏比赛（《战地1942》）、BYOC等项目，还特设了一个“玩家体验”项目——即与会的观众都能够有机会亲身体验BYOC高手们的DIY成果哦！

当然，LAN Party聚会的主题永远是围绕着快乐的，因此本次比赛的奖项设置也将非常有意思。不过，在这里我要卖一个关子，要想知道国内第一次LAN Party有多酷，那就来现场观看或者关注近期的《家游》杂志及网站吧！■





Tt的产品完全可以说是为LAN Party度身定做







编读对对碰



●贵州　憨憬

我上大学了！“家用电脑”与“游戏”又培养出一名大学生了，《家游》没有功劳也有苦劳。我把《家游》全部放在书桌上，使桌上看起来很满（50%是《家游》），老妈一看，“习题”这么多，也就不唠叨了，我也有动力了，所以……要到外地去了，只可惜楼下报刊亭的大伯少了一位长期买书人了。



恭喜恭喜！虽然楼下报刊亭的大伯少了一位长期买书人，不过某大学的书摊又要多了一单大生意喽。希望你好好学习，天天向上！让《家》里再多一个硕士，一个博士！【东东】

很难想象大堆的《家游》怎么会跟习题拉上关系，莫非现在的数理化习题集也能全彩制作、包装精美了，呵呵。最后再祝贺你在《家游》的鼓励下考上大学吧，好好学习，天天向上！【月月】

●山东烟台　孙晓冬

记得前两年改版时把文渊阁这个名字改掉了，当时我很不赞同，因为人情味。之后许多时间里文渊阁中没再出现什么令人回味无穷的文章，只记得《高校事件》和《万智风云录》给我留下些许印象。我曾失去了信心，想想从《夏末秋初》到《生命之翼》、《星空的背后》等优秀的作品，02年以后的文章实在难以满足游戏之外的精神需要。

直到今天我看完了《潇扬》。

我不知道其他读者对这篇文章的看法。我在看时，犹如看着一场大雪轻轻落下，结成冰，又化成水，自然之间却物是人非，一种悲伤悄上心头。没有对于这个女大学生的过多描写，而我却想象得出她的样子。我感到惋惜，青春就如同一场闹剧，在潇扬眼里不值一提，她叛逆，她真爱，她失望，她死去……这使人愤怒和难过，却找不到理由。这就是震撼，心灵的震撼。这也是文渊阁真正需要的。

如果把《夏末秋初》比作初春的柳絮，在飘忽迷离中蕴涵着一种难以捕捉的美，那么《潇扬》就是秋天的枫叶，在美丽繁华之后显现出沉重凄凉的动人，文渊阁需要更多的这种文章，去把夏天和冬天的景致补上。

提高文章的质量啊小编们，也可以试着转载一些文章啊……我正在写一个中篇，过一阵寄寄看。

孙晓冬？唉，我说孙晓迪啊，你发动自己的哥哥（弟弟？）来给自己的小说捧场……是不是有点……啊，那个呀^^。【东东】



的确，《夏末秋初》给我们留下了深刻的记忆，那是因为它讲述了一个美好得不可能发生在你我这样的玩家身上的，却又给人感觉随时都可能发生的故事。从根本上，《潇扬》也是这样——它们给了玩家一种承认：原来文学作品中的主角也可以是玩家的，原来玩家也能有艳遇、有沉沦的。其实，它们之所以为玩家乐道，就是因为它们是真正写给玩家看的感情小说。期待着能有更多这样的玩家作者，也期待您的作品！【狗子】

●北京　张思威

真怀念今年冬天1月17号那个令人兴奋激动的日子。那天我们几个同为游戏迷的有志青年穿着肥大的羽绒服，换乘了好几辆公共汽车，去参加中国玩家的盛会——ChinaJoy。虽然冒着严寒，喝着西北风，但是玩家们却是满腔热情，激动得溢于言表。热切盼望ChinaJoy回到它的故乡——北京。

回忆那个严冬，回忆ChinaJoy，回忆当天在场每一位玩家火热的心……虽然那几天连续拍照拍到感冒，但游戏给我力量。【月月】



这个这个，第一届ChinaJoy我可是没有赶上哦，咱俩打平了。不过这次我可是要作为《展会日报》的记者去报道，兴奋in´…不过呢，ChinaJoy是属于全国玩家的哦，大气一点嘛，咱不是还有《家游》的报道么^^【狗子】

●贵州安顺　李佩昆

希望《家游》能多举办一些会员活动，让我们这些外地读者能够体验《家游》的温暖。对于赠品，我个人觉得众小编亲笔签名的海报等也是一件难得的赠品，虽然不能卖钱，也不像什么杰伦那样有收藏价值，但对于忠实读者也是一种安慰（也许会说：“竟然比我的字还丑！”）。纵观全局，《家游》给我的总体印象已不是一本单纯的游戏杂志，而是一本充满了时尚感和亲和力的书籍，这证明了我们对你们的期望没有白费。希望《家游》能够再接再厉！另，对于《家游》近几期以来书里散发的味，我在这里还得表扬一下印刷厂，因为每当我踢球或打球回来看《家游》时总可以闻不到我的脚臭，希望众小编能向广大读者推广一下此法。

不想众编的签名海报也能如此受欢迎，之可惜比杰伦稍差，还是要继续努力了，哈哈哈。【月月】

是啊，《家游》也很关心全国各地的读者们啊。至于在各大城市设立“家游派”分部，我们早有考虑，当然，还需要有激情的您的主动参加啊！至于油墨味儿的问题，我觉得应该比脚臭好点——至少朋友在的时候还能有点文人味……（被曾经欺骗的众朋友围殴中）【狗子】

●四川富顺　王波

一直以来都很喜欢网游，但最近玩的更多的却还是CS，郁闷中……更郁闷的是，大学毕业居然找不到工作！中国的人才真的已经过剩了吗？东奔西走了几个月，还是老老实实地听父亲的建议，做个生意人。一经商才发现这条路也不是那么好走的，忙起来团团转，这样就根本没时间玩游戏。通常情况是临睡前开机，玩上一小时CS，一看表，晕，这就该上床了。按这种情况，玩网游根本就是奢望，折腾个一年半载也就是个中下水平，没意思；用外挂？那不是更没意思吗？

所以，看你们的杂志就成为我每个月的例行工作了，不玩看看也好啊。我从97年开始看你们杂志，那时我读高二，断断续续的看，只看不说，那些回忆倒是挺美好的，更美好的是那些时候有的是时间泡在电脑前。

希望你们多登点网游，也可以介绍一些网络游戏里发生的趣事。负责网游的是石子吧？我很羡慕她，因为她有时间可以泡在网游里。



我汗，最近熬夜玩游戏听的最多的话是："注意休息，熬夜容易老哦~~"尽管我很希望自己能有更多的时间玩游戏，或者腾出更多的空来陪朋友一起玩，但是首先我是编辑，然后才是一个玩家。于是我开始羡慕那些不是编辑的玩家，因为他们比我更有时间玩游戏。

最近和一起玩《天2》的朋友们混得久了，发现他们都很可爱，而且最最可爱的地方就是，他们比我自己还要关心我的衰老问题，呵呵，谢谢大家了！【石子】

深有同感！大块的游戏时间总是被安排在睡觉前的一两个小时当中，还好一般的单机游戏总是可以玩得比较快的，一个月下来也能体验一两款大作，我心足矣。【月月】



呵呵，大学毕业后，我在家"赋闲"半年多呢，又有谁了解我当时的心情……（狐朋狗友："就看你天天拉我们到处玩！"）其实，跟您一样，当自己要为了生活亲自努力的时候，曾经的生活真的变了。就如我，每天下班回家都已几近深夜，在新买的Xbox上跑跑车也就不得不上床睡觉了。不过，我没有不快乐，因为我把更多的精力投入到做好杂志这个大"游戏"中去了！话说回来，水晶版的Xbox真的好漂亮……【狗子】

●浙江绍兴　傅一苇

2004年9月刊是我买的第一本《家》。一开始只是为了极品宠物水魔兽，后来才发现原来这本杂志不仅外观好看，而且内容丰富，现在就算没有宠物包，我也会买《家》。

从上面看出，我是个石器迷，其实我还是魔兽迷。正因为此，所以我希望《家》中也能有魔兽战报。最后，为了表示我对你们的支持，我特意买了1.50元的邮票贴在信封上，相信这件事连上帝也会感动得流鼻涕的^^。



今天有读者在QQ上得意地留言给我，说他收了三本九月号！唉，都是水魔兽惹的祸，连游骑自己，也只剩一本作为工作翻阅用了……希望因为水魔兽而收罗《家游》的玩家们，能真心的发现《家游》的好处，那样的话，老《家游》读者们也算有理由忘却不便与遗憾，感动得流鼻涕吧~^^【游骑兵】

透露一个秘密：魔兽战报已经在我们的新栏目计划考虑当中哦，当然还有全民游戏CS的战报。另外，我说怎么最近北京老下雨，敢情是你把上帝他老人家弄出的鼻涕……【东东】

●福建南平　张清清

不要老是介绍新游戏，可以写一些游戏技巧和玩家心得，否则枯燥乏味，我有几次差点看睡觉了。纸张薄，容易折皱。我的朋友向我借《家游》，我虽然不愿意，但还是借给他了，还回来却是破破烂烂。书的封面封底有拉页，十分不喜欢，自己看还好，不敢借朋友看，因为他们一定会粗鲁的折皱。每次看《家游》都先洗脸洗手怕弄脏。有一次朋友将油脂弄到书上，不处理就还给我（现代人怎么不爱惜书，别人的书~~）。油脂用肥皂洗不掉，要先用熟石灰涂上去，再用肥皂洗，最后用熨斗熨烫平，结果……烧焦了，真后悔。大小编们要试试吗？

只因为篇幅所限，可能难以兼顾全方面的技巧心得，其实每期都还是有不少此类文章，实用性对于游戏资讯类杂志来说总还是少不得的。

爱书一说本人深感赞同，长久以来概不外借的规矩在本人家中一直被严格贯彻执行着，涉及的范围则涵盖了杂志、游戏、影片等众多科目，怕的就是收藏之物遭遇不测啊。最后还要感谢您所提供清洁杂志的“有效”方法，尽管看似搞砸了，不过却很有高中化学实验的味道。回想当年……呵呵，回忆总是美好的。【月月】



有同感哦，记得学生时代，我对待自己收藏的漫画书也是如此呵护，而且概不外借的。呵呵，不过对待《家游》倒不如这位朋友细心了，值得学习。【石子】

先用熟石灰涂上去，再用肥皂洗，最后用熨斗熨烫平……如果不烧焦的话，真的有效吗?！我先用 XX 杂志试试，嘿嘿。【游骑兵】

●陕西石泉　徐潜

我想知道游骑兵问的那个东西（P88 红色史莱姆状）到底是什么，看在我阅读杂志这么仔细的份上给点奖励吧……

晕~在文章中夹带 QA 有奖问答，你的阅读详细度 PASS，但你是在对着问题发问而不是对着问题回答，所以……广西南宁的李天说：里面有一些怕碰怕震的东西，或者是挡板，或是制作组的物品，Hmm…抱歉不对啊。湖北襄樊的刘伟佳读者充分发挥了观察力和联想力，告诉我们如果在大方块（Xbox）上玩搏击太菜不爽的话，就去那儿玩~~（我打我打我打打打~反正它也不还手~~~）还是不对……【游骑兵】



你这家伙应该向读者道歉啊！把问题塞在旮旯里，图片又小又不清楚，谁能猜的出来?！连本人高达 12 平方的智商，也没想到那是个用鼓风机吹起来的帐篷-_-b~~竞猜活动取消，奖品充公，留作下期有奖活动“家游竞拍总动员”的免费赠品。散会。【小马】

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目“前瞻、评论和攻略”是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K 文：“K 文”之意取自“BBS 上帖子超过 1K 就没人看”的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。



□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2004 年第 8 期读者调查问卷统计结果〕

非常好	37.5%
还不错	51.2%
一般般	9.4%
不太好	1.8%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：潇扬（上）
本期读者阅读最不舒适的版页：
封底

〔2004 年第 8 期问卷调查幸运读者名单〕

江苏南京	晁宁	重庆	张军
河南桐柏	郑帅	北京	鹿洋
福建三明	高冲	陕西安康	马安南
上海	缪劼青	山东日照	刘杨
浙江宁波	吴业勤	北京	高宇
上海	方维维	四川成都	张俊东
北京	刘京华	辽宁沈阳	徐长庆
广东深圳	迟非	湖北武汉	王文献
四川攀枝花	谭勇	河南许昌	朱翔
天津	田海亮	河北保定	罗绮
山西太原	杨世尧	云南昆明	陈可
山东枣庄	冯杰	广西桂林	覃广华
江苏苏州	蔡瑜	湖南长沙	金正平
北京	张泽远	甘肃	姚刚
安徽合肥	王旭忠	北京	李楠

（以上读者各获得由北京东方娱动科技有限公司提供的流行电脑游戏 1 套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

活动内容：

SEGA王牌网游《梦幻之星－蓝色冲击》(PSOBB)在诞生之初便被定义为适合各类用户群的游戏，凭借游戏独特的组队战斗方式，完善的交易系统，丰富的剧情任务等诸多特点，《梦幻之星》系列荣获了10多项世界级大奖，是一个里程碑式的游戏巨作，同时在国内有有着巨大的号召力。在日本成功运营三月以来，不单游戏同时在线人数连续增加，注册人数更是突破60万。现在，该款游戏已由国内著名公司“朝华数字娱乐”正式代理，并将于10月中旬开始限量内测。

为了让众多喜爱PSO的读者能早日接触到这个期待以久的游戏，我们特别举办此次《梦幻之星－蓝色冲击》(PSOBB)内测帐号特约发放活动，我们将向玩家提供200个《梦幻之星－蓝色冲击》内测帐号，凡是只要填写10月《家游》读者调查问卷，勾选“参加PSObb内测”选项，就有机会成为《梦幻之星－蓝色冲击》内测帐号抽取活动的幸运儿之一！

活动时间：

回函截止日期：10月13日（以当地邮戳为准）
帐号发放日期：10月14日-18日

参加办法：

认真填写10月读者调查问卷，务必确保Email地址准确以便接收帐号。
①填写回函的家游派会员中将随机抽选100个名额；
②填写回函的普通读者中将随机抽选100个名额。

发放途径：

10月15日在家游网站www.playgamer.com及《梦幻之星－蓝色冲击》官方网站www.psobb.com.cn发布信息，帐号通过Email方式发放。

★在10月5日~7日的第二届ChinaJoy展会《家游》杂志展台，将现场发放PSObb内测账号600个，敬请关注！



《梦幻之星－蓝色冲击》内测帐号特约发放中

活动举办：朝华数字娱乐有限公司 《家用电脑与游戏》杂志社

《吞食天地Online》周岁庆有奖问答

一年前《吞食天地Online》以其清新可爱的Q版人物形象，深厚底蕴的历史故事题材，环环相扣的精彩游戏任务和精美的游戏界面展现在玩家面前。一年来，在广大热情玩家的支持下，《吞食天地Online》在听取玩家的意见建议基础上不断完善，从“魔法兵团”、“唤兽乐园”逐渐改版到今天的“斗阵擂台”，得到广泛好评。在此《吞食天地Online》的所有工作人员向支持帮助我们的玩家和业界人士表示由衷的感谢！

有奖问答题目

1.你认为《吞食天地Online》中最好玩的是：
A.攻城战，PK　B.解团队任务　C.打怪升级

2.《吞食天地Online》的运营公司还运营过以下哪个著名游戏？
A.天堂　B.金庸群侠传Online　C.龙族　D.凯旋

3.《吞食天地Online》是于什么时间开始正式公测的？
A.2002年9月26日　B.2003年10月26日　C.2004年2月26日　D.2003年9月26日

4.《吞食天地Online》目前使用的最新版本是：
A.斗阵擂台　B.斗战擂台　C.激斗擂台　D.魔法擂台

请将答案寄至《家用电脑与游戏》杂志社，活动截止日期为10月31日，以邮戳日期为准。全部问题回答正确的读者将参与抽奖，奖品为限量版毛绒恶魔巴豆妖。

★持此页参加10月28日~31日在北京展览馆举行的“第二届中国国际网络文化博览会”，至游龙在线（北京）科技有限公司展台可换取精美礼品！





麻吉漫画传奇 3

《传奇 3》《传奇 3G》系列漫画创意大赛

由光通公司强力打造的网游大作《传奇 3》和《传奇 3G》已经取得了显著的成绩，现在光通推出《传奇 3G》之际，光通公司联合《家用电脑与游戏》杂志社联合推出此项大赛——《传奇 3》《传奇 3G》系列漫画创意大赛。

你玩过《传奇 3》吗？哦，没关系，你知道《传奇 3》和《传奇 3G》吧！只要你有那么一点点幽默细胞，把你能想到的传奇故事改编成搞笑的或者严肃的四格漫画图稿，甚至可以是漫画创意草图，通过网上、邮寄、mail 等方式发给我们，你的创意说不定就会获得意外的奖励！

参赛条件：

无需绘画功力，只需天才创意，当然有绘画功底的将会得到特殊的奖励。

时间安排：

10 月 1 日–12 月 15 日

参赛规则：

四格漫画系列除了在《传奇 3》和《传奇 3G》官网上展示优秀的作品外，其中的优秀稿件将被刊登在《家用电脑与游戏》杂志上；优秀的创意将被特约漫画作家根据《传奇 3》和《传奇 3G》人物设定改编成游戏版彩色四格漫画，将有机会被刊登在《家用电脑与游戏》杂志上。优秀作品更有可能出现在光通公司的宣传样本上，甚至是集结成册出版。

作品提交：

1.所有画稿都可以通过《传奇 3》和《传奇 3G》官网的网站提交系统提交（别忘记注明是参加这次活动的呦）；

网址：http://club.mir3.com.cn/newmir3/uploadimg.asp

2.书面画稿可以通过邮寄的方式寄往《家用电脑与游戏》杂志社，请注明参赛者姓名、联系地址和电话；

地址：北京海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》杂志社，“麻吉漫画传奇 3”评委会收

邮编：100036

3.发送电子邮件至 play@playgamer.com，请注明参赛者姓名、联系地址和电话；

要求：JPG 或 GIF 格式，大小在 500K 以内，请在标题中写明“麻吉漫画传奇 3”参赛

作品评选：

1. 官网专区里设投票系统，你可以为喜欢的作品投上至关重要的一票；
2. 你也可以把想法写信寄送到《家游》杂志社，认真负责的小编会如实记录并反映你的意见的。
3. 最终的获奖作品和名单会在 2005 年 1 月的《家游》杂志上刊登。

奖项设置：



最佳漫画作品：1 名

奖品：价值 3000 元的苹果 iPOD 播放器一个，《传奇 3》包月卡 3 张，周边产品 1 套，《家用电脑与游戏》杂志 2005 年 2 月、3 月刊各一本

入围漫画作品：20 名

奖品：《传奇 3》包月卡 1 张，周边产品 1 套，《家用电脑与游戏》杂志 2005 年 2 月刊一本

最佳创意作品：5 名

奖品：价值 1000 元的 MP3 播放器（128M）各一个，《传奇 3》包月卡 2 张，周边产品 1 套，《家用电脑与游戏》杂志 2005 年 2 月刊各一本

入围创意作品：30 名

奖品：《传奇 3》包月卡 1 张，周边产品 1 套，《家用电脑与游戏》杂志 2005 年 2 月刊一本

短信参与：

如果你有好的创意却苦于无法亲自实现，如果你对这个活动还有更加出彩的想法，也可以发送“T+你的创意建议”到 5757563080，我们将择优发布在《传奇 3》官网，还可能将你的创意由专业美工实现为精彩的四格漫画哦！（资费：0.2 元/次）

每天随机抽取 5 名幸运玩家，各奖励《传奇 3》包月卡 1 张，周边产品 1 套。

Thermaltake COOLall YOUR LIFE 酷炫风（Tt）赠用体验会

《家用电脑与游戏》杂志与全球领先的计算机整体散热解决方案提供商 Thermaltake（Tt）携手推出“酷炫风（Tt）赠用体验会”活动，只要你是《家游》FANS，即有机会获赠国际个性配件大厂 Tt 提供的酷炫 PC 配件大礼！

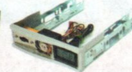
活动参与方法

① 将调查题目的答案填写在当期《家游》杂志调查问卷上，在下月 15 号前将其寄回杂志社。
② 获奖读者将从寄回的完整调查问卷中随机抽取，每期 10 名（其中家游派会员 5 名，普通读者 5 名）。
③ 获奖的 10 名幸运读者，请写出获赠产品的真实使用感受并寄回《家游》杂志社，在系列活动结束后，经过评选得出一名最具个性色彩的试用玩家，赠与 Tt 神秘大奖！幸运体验读者的感受报告，将登载于《家游》杂志网站或杂志上。

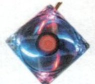
本期 Tt 酷炫大礼

Tt Hardcano 12 温度控制器（价值 500 元）或
Tt Hardcano 3 硬盘散热系统（价值 250 元）×4
Tt Round Cable 硬盘数据线（价值 100 元）×2
Tt 炫光机箱风扇（价值 40 元）×2
Tt 内存散热片（价值 40 元）×2











活动通讯资讯

专设电邮：tt@playgamer.com
活动咨询：(010) 88146003–23（小飞侠）
回函地址：见各期杂志回函

调查题目

1）您是否听说过 Tt（Thermaltake）？
A.是 B.否

2）您所了解的 Tt 是什么样的 IT 厂商？
A.PC 整体散热解决方案提供商
B.DIY 个性化产品供应商

3）您所使用过 Tt 哪些产品线的产品？并请列举出具体产品名称（可多选）
A.CPU 散热器 B.机箱 C.显卡散热器 D.硬盘散热器 E.内存散热器 F.电源 G.其他 _____

4）Tt 的 CPU 散热器中最为知名两大产品系列分别针对的 Intel CPU 以及 AMD CPU，其产品系列名称是什么？
A.火星系列和火山系列
B.金星系列和 ComboCool 系列

5）您所知道的 Tt 高端散热的代表技术有哪些？（可多选）
A.高週波铜铝结合工艺 B.回流焊接纯铜焊接工艺 C.热管散热技术 D.液冷散热技术 E.铝挤型制造工艺

6）今年以来，Tt 作为全球化的 DIY 个性化产品供应商，给国内 DIY 市场带入酷炫的时尚潮流。近期将在北京举办国内首次 LanParty 玩家聚会，请指出具体时间。
A.10 月 14 日~15 日
B.9 月 17 日 C.10 月 17 日

7）您是否认为配件散热，特别是 PC 整体散热，对提升 PC 系统性能或是提高游戏的流畅性很有帮助？
A.是 B.否

8）您是否知道 Tt 的官方网站和官方论坛的详细网址？
A.www.thermaltake.com.cn 和 www.ttclub.com.cn
B.www.thermaltake.com 和 www.ttclub.com.cn

9）您近期最关注的 Tt 产品是哪一款？对这款产品的哪些特点感兴趣？

10）您是否了解 PC 整体散热的相关知识？是否期望能够了解更多内容？



一场共同的舞会

第二届 CHINAJOY 大展终于要在金秋的十月揭开帷幕，《家游》当然还是受邀成为首席官方媒体啦。不过最可期待的还是众编和草地终于可以与上海的家友面对面了。为了给现场的上海读者和全国会员朋友营造一个精彩互动的瞬间，《家游》准备了一道道丰盛大餐任你选哦:)！

上海地区活动

10 月 5 日~7 日三天第二届 CHINAJOY 展会的现场活动安排：

1、"家游派"俱乐部现场入会活动

——执 9 月 25 日"《家游》-RO"换票活动中领取的调查表并填写完整的；

——执《家用电脑与游戏》2004 年杂志中任意一期读者调查表并填写完整的；每天限额发展会员 100 名。

符合以上条件的读者，在三天展会任一时间均可到《家游》展台凭表格换取"家游派"俱乐部会员卡一张，成为会员的你还将获得《家游》精美礼品一份。

2、"CHINAJOY 串串烧"寻宝大行动

到会观众均可在展会指定地点免费领取当天的《CHINAJOY 展会日报》一份，通过封面特别活动推介及内页活动专页，到活动参与厂商获得"活动贴纸"。只要集齐十家贴纸，就可以到《家游》展位换取精美游戏周边礼品一份，数量有限先到先得，精彩任你挑哦！

礼品换领时间：每日 11:00—12:30、15:00—16:30

3、《梦幻之星—蓝色冲击》(PSOBB)内测帐号特约发放

由朝华数字娱乐提供的《梦幻之星—蓝色冲击》(PSOBB)内测帐号 600 个，将在展会现场发放。每日发放 200 个，时间为每天 10:00—10:30、14:00—14:30。数量有限，先到先得。

4、《家游》历年刊物展示

展会当天，你将有机会看到《家游》由创刊至今的大部分刊物，还可以优惠价格购买来弥补断档的遗憾哦。

全国范围活动

1、"家游派"俱乐部的会员，将随机获得抽取的《CHINAJOY 展会日报》一份，以感受展会现场盛况。《家游》将采用邮寄的方式送出，请留意查收你的信件。

2、展会结束后，我们将于 10 月 15 日前在《家游》网站的会员天地栏目里公布有奖问卷一份。问题设置将围绕 CHINAJOY 大展及参展商的相关问题展开。会员家友可将填写完整的电子问卷发到 green@playgamer.com 邮箱中，我们将从中抽取 100 名幸运者，把与展会和参展游戏相关的精美礼品送到你手中。

一口气写完所有活动，突然感觉这个月的小天地里，热闹得像是上演着一台"全国人民"的舞会……希望观众朋友喜欢我们的节目，让我们下次同一时间再会。

会务导航

家里的 party 气氛越来越浓了，各位留恋前面那么久，总算翻到草地这页了。大话里的活动多吧？有没有发现不少活动都是会员优先的特点？虽然聪明的读者看后都已经磨拳擦掌了，但为了让会员朋友更清楚自己参与活动的优势，我还要总结一下。别嫌我贫，谁叫咱老是垫底儿的呢（其实要想提升地位并不困难，只要大家在日后的问卷回函中，多说几句好话，照我看，不用等明年改版，咱就能排电娱实况前面去！草地做乐歪状）。

1、酷炫风(Tt)赠用体验会。Thermaltake(Tt)提供的奖品很是诱人，连续三期的每次 10 个获奖名额中，5 个是咱们的！想要赢取大奖的会员朋友，别忘了在问卷中大大方方的写上咱的会员编号哦。

2、《梦幻之星—蓝色冲击》内测帐号特约发放。该帐号在十月展会上，将向参会者发放 600 份。在杂志中通过 10 期问卷回函发放的 200 个帐号，有一半是留给会员的。还是提醒大家在索要帐号的同时标清自己的会员编号，切勿错失良机。

此外，《家游》将参加 10 月 23、24 日在北京西单图书大厦的期刊征订会。感兴趣的家友可到现场对杂志 2005 年的改版情况做一了解，现场征订享受特别优惠，并有精美礼品赠送哦:)

家游派小工·绿草地

家游派 会员天地

特价出售 超值选购 经典收藏

近日，《家用电脑与游戏》杂志社通过清理库存和调配资源，整理出现有的以往各年"家游"出版品，供各位家友选择。

年份	2003年	2002年	1999年	1998年	1997年	1996年	1995年
期数	现价	现价	现价	现价	现价	现价	现价
1	6.00	—	—	5.00	—	5.00	5.00
2	6.00	—	5.00	5.00	5.00	5.00	—
3	6.00	—	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
4	6.00	6.00	5.00	—	5.00	5.00	5.00
5	6.00	6.00	5.00	5.00	5.00	—	5.00
6	6.00	6.00	—	5.00	—	5.00	—
7	7.00	6.00	—	5.00	—	5.00	5.00
8	7.00	6.00	—	5.00	5.00	5.00	5.00
9	7.00	—	5.00	5.00	5.00	—	5.00
10	7.00	6.00	—	5.00	5.00	—	5.00
11	7.00	6.00	—	5.00	—	—	5.00
12	7.00	6.00	—	—	5.00	5.00	5.00

邮购须知

1.请在汇款单附言栏中写清所需产品编号和数量。

2.邮购以上产品或刊物，需加挂号费3元/次，无挂号费丢失不予补寄，请予理解。

3. 因库存有限，请有意购买旧日书刊的家友，事先通过电话确认购买（010-88115658）。电话确认后5个工作日内见款寄书，没有汇款我们将转让下一买家。谢谢您的合作。



编号：015
《精彩F1 2004—世界一级方程式大奖赛》
○原价：36.00
●惊爆价：9.90
全书16开，全彩160页，附1张光盘



编号：016
真.封神演义珍藏版
○邮购价：198
●会员价：178
极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版，全国限量2004套。内含物品：游戏音乐、开光制作过程光碟，图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。



编号：038
《梦幻世界——权威攻略宝典》
○原价：28.00
●惊爆价：9.90
全书16开，全彩192页，附1张光盘

编号：039
《神剑山河》
○原价：19.80
●惊爆价：9.90
新浪网最具人气的网络游戏小说。
超值附赠价值40元的《剑侠情缘oneline》新手开户卡

现在邮购订阅 2005年全年《家游》 仅需100元！

互动灵感 一起PLAY!

精彩十年家游杂志
始终备受玩家推崇
专业 源自对游戏的热爱
真诚 源自对玩家的尊重



《家用电脑与游戏》月刊由科学普及出版社主办，1994年创刊，原名《家用电脑与游戏机》，是中国创刊最早、内容最权威的专业电脑游戏杂志。

来自玩家、指导玩家、融入玩家，家游杂志一直就是中国电脑玩家群体最温暖的精神家园。以优越的品质与平实的价格推出的全彩时尚《家游》，让你尽享游戏乐趣，熏陶游戏文化，连线游戏友情，成为新E代娱乐先锋！

2005年《家游》杂志全彩精印，每期定价为9.8元，通过邮局一次性汇款至《家游》杂志社订阅全年刊物，可以获得特别优惠，只需100元即可获得2005年精彩阅读体验！

邮购地址：北京海淀区恩济庄18号院1楼1104室 《家用电脑与游戏》杂志邮购部（100036）

邮购热线：010-88115658
邮购传真：010-88117608


ISSUE.122 2004.10
PLAY!强攻
仙境RO传说 ONLINE
放肆冒险 可爱到底
天堂II 十万个为什么后记
天堂II 职业舞男的生存观
天翼之链3.0 拯救者的命运
剑网百态之三 冷兵传奇
魔力PK大赛观后感 永远的开始
航海世纪之黄金港 工匠的回归
仙剑奇侠传III外传：问情篇 完全主线&支线攻略
战士：二战英雄 全任务详解攻略
桌面精灵：XPC SS56G/SB83G5亲密接触
迪兰恒进镭姬杀手9250加强版评测报告
DOOM3游戏引擎解析
显卡圣衣：Tt Giant III显卡散热组件拼装大挑战
逃跑不是英雄！
仙境PK专用服务器闪亮登场！
RO.GAMEFLIER.COM.CN
授权 GRAVITY 总经销 智冠电子(北京)有限公司 运营 游戏新干线科技(北京)有限公司

仙剑奇侠传三外传 问情篇

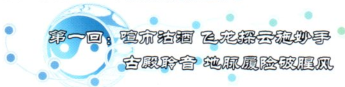
完全主线&支线攻略

文/枫红一刀流

最初的"仙剑奇侠传"是永远的经典，无论它出多少部续集，都是无法超越前人的。譬如人的初恋，曾经沧海难为水，再难有那种激动的情怀了。但是，在网游如日中天，单机日渐凋零萎缩的今天，"仙剑奇侠传"的续作无疑是最值期待和最具影响的大作，犹如给单机迷们的一针强心剂，带着希翼从冬雪度过春风，再到这炎热的季节里来享受这一道美宴。

《问情篇》的故事设定在三代之后，两集之间的剧情有所关联，并且三代的很多角色都会在本集里出现。这一集从结构上来讲，剧情稍显薄弱，但在迷宫上是下足的功夫，某些迷宫庞大繁复（如阳明百纳、厥阴心包迷宫），对玩家的耐心是极大的考验。本集较前作不同的地方是加入了战斗的变身系统，在得到五灵轮后可以吸收敌人的灵力，蓄满五灵值变身为狼人，攻击力和速度超强，在战场上有摧枯拉朽之效，并且利用灵力可以改变战场的属性，封闭敌人某种属性的法术，使战斗多了几分策略性。还有就是道具的加工系统不再旁假NPC，而是由队友来玩成，将收集的道具赠送给队员，可以制作武器装备饰物和美食，不但能提升好感度，更给收集狂们增添了几分乐趣。

好了，前话少说，让我们同游问情之旅吧~



第一回：喧市沽酒 飞龙探云施妙手 古殿聆音 地脉履险破腥风

南宫煌自幼被蜀山门收养，在常纪的照顾下过着与世无争的生活。在蜀山弟子中，嗜酒成性的司徒钟与他最为亲近，南宫戏称司徒为老酒鬼。这一天，南宫煌为老酒鬼下山买酒，在唐家堡的街上遇到一名道士聚赌骗钱，便上前戳穿了他的骗人伎俩，道士只得悻悻离去。在道士留下的布袋里找到一枚古钱——壮泉四十，这时看到铁笼里关着一只桃妖，看其情状可怜，便打开牢笼放生。往前来到百酌楼买酒，却发现身上的钱袋不翼而飞，于是来到街上寻找偷钱的小贼。

街市上人涌如潮，南宫忽然闻到一股酒香，循踪而去正打算窃取那少年身上的酒壶，不料被机敏的李三思发觉，两人在喧闹的街市上打斗起来，那只酒壶落地摔碎，看李三思沮丧的表情，南宫将身上的壮泉四十送给了他，李三思传授给他妙手空空的绝技"飞龙探云手"（用它在战斗中可窃取敌人身上的装备药物）。李三思离去后，南宫来到街角看到客栈寻求法师的告示，与前来应征的温慧发生激斗，结果南宫不是对手。将温慧骗走后，南宫脚下生风来到唐堂客栈，从老板口中得知树下有妖物出没，开始煞有其事的作法捉妖，不想温慧赶来与南宫吵了起来，南宫自知不敌只好拱手让位。这时客栈中有神秘客传授捉妖之法，两人打败酒坛子妖得到白坠春醪。



支线任务：

【狗仔队】这个任务贯穿游戏的始终，在各个城镇可寻找《阿猫阿狗》里的角色，探听到有关迷宫的情报。

①唐家堡北方的湖边遇到麦克，打听到登云麓迷宫的信息。

②去绿萝嶂之前往蜀山西侧斋堂厨房，调查左边的菜篮里的鱼遇到叫“救世主”的小猫。

③在里蜀山外城南部的西南角有一只小狗地瓜，多次对话后变身，提供厥阴心包迷宫的情报。

④绿萝山药房有一只大葫芦，走过去调查它会动起来，继续调查出现幽灵猫，提供少阳三焦迷宫的情报。

⑤胜州东北树林里有一只小鸡，对话时主角头顶会出现问号和惊叹号，这时它的左边会出现小狗猎师，提供纳林河道迷宫的诀窍。

⑥京城东南角屋后有一只大葫芦，调查后出现幽灵猫，提供双溪迷宫的情报。

⑦渝洲上层的竹林后找到救世主，提供太阳华池迷宫的情报。

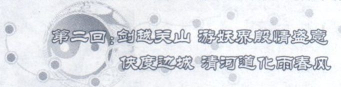
⑧施洞民居甲屋前有一只柿子，点击它会消失并在附近出现，第三次它会现出麦克的原形，提供月光城的迷宫情报。

【孝子】在完成胜州事件后，在唐家堡的布告栏前看到一名偷钱的小孩，南宫和温慧开始分头在镇上寻找小孩。在一间屋前找到温慧，听到屋里的妇人正在教训那孩子，两人钦佩妇人刚强的个性，便进屋假扮仙人将紫菁玉蓉膏和1000文钱送给妇人，事后到唐家集找到妇人，得到果子面。

离开唐家堡到登云麓，在这里正好遇到要上蜀山的温慧，两人于是结伴往迷宫深处探索。这里有两片迷宫，寻找机关开启铁链来攀越到高处，注意机关对队员的属性有要求。在第二片迷宫的西北找到一座亭子，踩下踏板打开最后的通道来到蜀山。

蜀山的气候变得炽热沉闷，殿宇山石都笼罩在红色的光芒里。温慧初到蜀山感到新鲜，兴致盎然地四处游玩，南宫煌则前往蜀山西侧找老酒鬼交待任务。司徒钟闻到酒香变得兴致勃勃，来到屋外传授给南宫万剑诀。在屋里正与司徒钟聊天，独孤宇云进来将两人数落了一顿，这时空中传来召集弟子的钟声，于是来到后山看到道士们被分派往地脉探看。等道士离开，看到那只桃妖出现，于是跟着它找到了温慧。在两人说话时，听到祖师殿里有人谈话，温慧好奇心起跑过去偷听，南宫也尾随过去，听到里面掌门徐长卿和长老的谈话，他们在为探察地脉的人选而发愁。门外的两人推搡之中，温慧一拳将南宫打到殿里，徐长卿认为南宫就是不错的人选，而长老则不以为然。出大殿，正遇到老气横秋的常浩，温慧也被他的弟子捉住，在掌门的询问下温慧道出是来寻找净明长老的，当她得知明净已身故多年时，一时间惶然无措，失落地怔在当地。南宫回到家里与义父说话，希望能为蜀山办点事情，让门里的人另眼相看，好被接纳为真正的蜀山弟子。

在苍茫的暮色中，南宫离家往前山的东侧走，温慧神出鬼没地将两名蜀山弟子击昏，两人一起往地脉门户的洞里探查。这里迷宫可以搜到大量宝物，在迷宫西边用机关打开正中的石门，进入大厅发现蜀山弟子的尸体，与奄奄一息的常授说话，得知这里有克制蜀山弟子的瘴气，两人于是将门户大厅里的尸体搬运出洞外。当掌门得知地脉里的情形后，派南宫煌前往绿萝山见清冷仙人，并传授给南宫煌御剑飞行术（大地图开启）。拜别掌门后到后山找到温慧，两人一道御剑飞往绿萝嶂。



第二回：剑越灵山 游妖界殷情盛意
侠度边城 清河道化雨春风

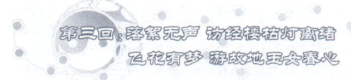
在绿萝嶂两人分道扬镳，南宫只好往另一条路探索，不远处遇到温慧在与王蓬絮说话，原来她是从人贩手里逃脱的，在这片山林里迷路了。说话的时候出现一只怪兽，合力将之击败，三人结伴而行赶往绿萝山，前面的迷宫要利用藤蔓攀越，注意在石台邻近的地方会出现箭头，表示可以跳跃（点右键）。来到绿萝山的未生堂见到清冷仙人，他的师弟殊明仙人正在索要五灵轮。南宫等人进去见清冷，道明来意后清冷说出蜀山地脉的五行属性与人的经脉相对应，只有将剩下的地脉打通才能恢复蜀山的原貌。南宫自告奋勇执行这桩艰险的任务，清冷便将五灵轮合到他的体内，纳之为弟子并授予《风源》。出未生堂过桥找到温慧和蓬絮，三人一起御剑返回蜀山。

在蜀山蓬絮离队，看她忧心忡忡的样子，南宫心里有些担心。和温慧一起到无极阁见掌门，徐长卿传给《土隐》。回到家里与常纪谈话后，两人一起在地脉门户大厅进入雷门，在少阳三焦迷宫一再次见到王蓬絮。随后一只搞笑的波罗大王出现，将它打跑后三人往迷宫深处行去。这一层有五条主通道，每条通道两侧有六间石室，要利用里面的跳点往复传送，推动四只木箱来开启正中通道尽头的大门。先观看门右的告示牌，上面写着二层迷宫的行走顺序，进去后的走法如下：右，中，左，中，左，左，右，右，中，左，中，右，中，中，右，右，中，右，右，左，右，右，中，左，左，左，左，左，中，左。如果迷失了方向，可以根据甲乙丙丁戊己等天支来判断区域位置，后面数字渐增的话表示方向正确，如过减少可返回重走其它方向，尽量不要使用传送点回入口。来到第三层再次遇到波罗大王，打败它得到雷觉，三人在墙上找一道暗门，穿过地道来到里蜀山。

里蜀山是与世隔绝的妖界，在路上看到一名勇士在杀小妖，看到三人猛地跳过来挥刀砍杀，这时一位白衣白发的少年星璇出现，将思堂劝走并向三人道歉。星璇离去后众人在里蜀山闲逛起来，这里游荡着各式各样的小妖，他们和平共处并不会主动攻击人，在南城有一幢石头废屋，走到这里蓬絮和温慧饥肠辘辘，向南宫抱怨起来，忽然听到废屋里传出小妖的声音，进去后看到三只妖怪在商议讨论，原来他们的炼妖壶被一只狸猫骗走了。众人答应帮他们将宝物找回来，说话的时候蓬絮因为贪吃如意果而使身体变小，南宫等人于是在城里找那只狸猫，希望能得知使蓬絮恢复的方法。来到外城西北的石屋前，这时一只小妖飞过来说找到那只狸猫，于是回到废屋前打那只狸猫，事后才发现上了那三只小妖的当。三人回到废屋里休息，这时星璇给大家送来美食，蓬絮风卷残云般大吃起来，其他人则存了戒心不肯进食，在蓬絮填饱肚子大呼过瘾后才放下心来，僵凝的气氛也缓和下来。在吃饭的时候，星璇面露痛楚之色，原来他体内中了一种厉害的毒药，只有五毒珠才能解除。在思堂赶来提供情报后，一行人来到药房后找到了地脉入口。

来到厥阴心包地脉，第一层是庞大的迷宫，要沿曲折的通道寻找机关接通二层的天桥，在开启五个机关后走到迷宫的西南角上梯子，沿着二层的空中天桥到达迷宫的东北角出口离开。三层要在通道寻找三道圆柱机关，移动石台接通通道，出口在迷宫的最北部。四层的中央是八边形的石台，八个边分别连接着八个小平台，行走的顺序为东南、西南、西方、东北、东方、西北、北方，走到北边的出口平台，这时空中忽然出现闪电，南宫变身为一头可怕的狼妖，打败出现的怪物。南宫为自己的变化感到惶惑不解，这时殊明仙人出现将之恢复形貌，说学了清冷仙人的法术才会带来这样的后果，于是传其“摄灵法阵”，可在战场上使用五灵轮吸收敌人的灵气，当五灵蓄满可以变身为狼人拥有超强的破坏力，并且可以使用灵力来改变战场的属性并封印敌人相应属性的法术。

离开地脉来到胜州地界，这里是个边城小镇，看样子温慧对这里的情势并不陌生。来到广场，见室韦族人正要烧死他们过去的族长，温慧心中不满，上前斥责他们的野蛮行径，那个萨满法师自是另有一番理论，南宫于是上前装神弄鬼，但萨满还是不吃这一套。蓬絮温和的向萨满奉迎几句，得知前族长雷元戈在失踪前后判若两人，是一个难猜的谜团。在替雷元戈解围后，得知他口不能言，头顶隐藏的三只神岛就是他的代言口舌。三人在他的带领下前往纳林河道，试图找出河道干涸的原由。这里的迷宫较为复杂，要迂回绕道寻找辘轳来打开石闸，再由打开的通道前行。来到北部有晾晒很多鱼网的地方找到二层的入口，在进去之前先往迷宫的西北角找另一出口，在山洞里可找到十多只宝箱，有大量的补给可拿。在二层要开启机关来落下冰柱连接通道，由北方出口到三层会遇到一只土灵兽，正是它用身体阻住了河道的水流，打之打败后将它的幼子带到安全地带，土灵兽心愿已遂化为灰骨，众人得到土灵珠。水流奔腾着涌入河道，河道两岸绿色遍染恢复了生机，胜州人欢欣鼓舞，小镇上笑语欢歌。



第三回：落絮无声 访经楼枯灯离绪
飞花有梦 游故地王女春心

来到祭坛得到萨满赠送的《炎宿》，南宫在盛情款待下不觉酩酊大醉，醒来后看到罗堰在与温慧说话，从他手上拿到仙蝶蜕，这时赠送合成系统开启。在客栈中可进入赠送系统，将搜集的道具送给队员可以制做出各种装备饰品或食物，每成功一件增加5点好感度。

仙剑奇侠传三 问情篇

支线任务:

【慕容雪】在胜州的西南方遇到慕容凤,得知他的妹妹因为口角而离家出走,杳无音讯,受托寻访失踪的妹妹,并得到信物白玉吊坠。在后面的剧情来到血濡魂中的京城(二十年前),到高升客栈的楼上会遇到慕容雪,她正打算起身往施洞寻找治疗哥哥的仙草。后来到施洞探索月光城的迷宫会找到慕容雪的遗骨,旁边还有一瓶药。到胜州将药交给慕容凤得到石斛花种。

【妙云】在胜州西边遇到满面忧愁的何氏夫妇,受托寻找女儿妙云的尸体,在解决河道事件时在迷宫会遇到绿色的怪兽冰麟,用还神丹给他疗伤。在完成河道后会自动回到胜州,这时立即回到纳林河源会遇到妙云,得知她死后已嫁给河里的水妖冰麟,得到毒龙胆。回到城里到斜人柱乙找何氏夫妇,谎称妙云并未身亡,已嫁为人妻过着幸福的生活。

【圣姑】在胜州河道事件完成后,到绿萝嶂的出口附近会遇到被苗人追杀的圣姑和青儿,为其治疗后将茶叶蛋、柿饼和糖葫芦给青儿吃,圣姑和青儿在临行时嘱托南宫等人寻找解蛊的高人。在游戏后期到施洞时,进入女娲庙会遇到小形和梦儿,她们在为傀儡婆婆祈愿,等她们离开后到唐家堡会再次遇到圣姑和青儿(唐家堡往登云麓的出口处),然后回蜀山将圣姑书信交给徐长卿,再回唐家堡将赤雪流珠丹送给圣姑,得到苗护符和圣灵珠,最后回蜀山的西侧房间找独孤宇云,将苗护符给他看过后任务结束。

回到蜀山后蓬絮再次离队,前往后山无极阁见掌门,得知由于打通地脉蜀山发生雷鸣异变。回到家里南宫开始关心起自己的身世,可是义父顾左右而言它,似乎有什么隐情,谜底只有由自己来解开。暮色降临,南宫离开家门前往东边的经库查阅资料,月光下看到徐长卿进入经库,雷元戈也紧随其后,形迹很是可疑。进入经库在书架上找到一本书,记载着母亲名叫丝缎。来到二层听到徐长卿的长吁短叹,在思念一个叫紫萱的女子,在他发现偷听的南宫后,雷元戈突然由身后发难,徐长卿轻巧地化解将雷击倒。徐长卿并非深究雷元戈的事,南宫将他带出经库询问原因,雷元戈默不作答。在雷走后南宫煌放心不下,于是来到他的居室(蜀山弟子单人房乙)叮嘱了一下,然后回家休息。

支线任务:

【玉红草】完成胜州河道事件后,在蜀山西侧的练武场会看到温慧和司徒钟发生争吵,原来是为了使用练武场各不相让,南宫煌连忙上前劝阻,并介绍司徒钟的超强法力武功,温慧听了不觉心痒,想跟司徒钟讨教武功,司徒钟要她寻找一株玉红草。在后来到厥阳蔽日东南迷宫可找到玉红草,回到蜀山找司徒钟任务完成。

天色微曦,南宫煌打算继续打通下一条地脉,临行前往无极阁向徐长卿道别,殊明也在房内赠送给南宫一本《水境》。由地脉门户大厅到阳明百纳一迷宫,王蓬絮在此已等候多时。第一层要沿着山洞寻找机关来接通地河的通道,机关共有四个,分别在迷宫的东西两侧,不过须按固定的顺序来开启。在开始往西走开第一个,再往东开第二个,再往西南开第三个,第四个在东南方,走到地图南端可找到出口。二层迷宫较为复杂,这里的浮板有不同的颜色,相同颜色的浮板会同时移动,这里的具体走法为左(青)→上(粉红)→下(金黄)→左(橘黄)→下(蓝)→右(绿)→右(绿)→左(紫红)→上(蓝)→右(紫红)→上(金黄)→左(绿)→左(青)。三层迷宫是一座圆形的大厅,墙壁是高低错落的迷宫通道,需要由升降平台迂回行进。在迷宫的顶部遇到一尊破败的石像,温慧恼怒中上前痛击这尊石像,不想它会出现血迹,血魂姬这时出现将南宫带到梦境之中。

恍惚间来到一座城中,看着鳞次栉比的楼宇知是京都繁华之地,看到树下有一名张望的女孩,便上前问路,得知她就是自己的母亲丝缎,她正期待着与尚书公子周赤炎的约会。为了了解父母死去的真相,南宫悄悄尾随约会中的周赤炎和丝缎,来到城南的河边找到他们,然后到客栈附近的摊床前再次找到他们,最后到纤侬绣坊看到赤炎在送丝缎回家,这时南宫煌知道他们就是自己的双亲。又是一阵恍惚,天色已经黑了下来,南宫发现自己站在尚书府门前,看到蜀山长老净明和相国小姐在谈话,原来他们已将赤炎制服准备关到锁妖塔。在跟踪长老的时候南宫被察觉,危难时刻,丝缎突然出现挡住了长老雄浑的剑气,净明为了给丝缎疗伤将她带到了蜀山。

来到蜀山已是数年之后,南宫躲在屋后听到丝缎和紫萱的谈话,紫萱打算从锁妖塔释放赤炎,成全他们的美事。在赤炎跑出锁妖塔来前相会的时候,大批的蜀山弟子追来,南宫现身挡住了他们的去路。来到石村,在一个小院里找到了父亲赤炎,一家人团聚吃了一顿饭,在晚上客房南宫正要与父亲相认,这时大地晃动有怪客来袭,南宫终于从梦中醒来。

第四回:痴梦呓语 心事似烟雾迷离 怒掌奔雷 气势如江潮澎湃

在阳明百纳三迷宫找到仍沉睡不醒的蓬絮和温慧,从她们的梦话里大概了解了温慧的身世,以及蓬絮对自己的默默情怀。离开迷宫后落入河里,被湍急的河流冲上岸,发现温慧和蓬絮已经离散,于是振作精神在迷宫里寻找两人。这里的食人花可作为传送的通道,不过穿行时会掉一定的血量。在一片树丛中找到晒衣的温慧,两人继续前行,见一只妖怪正捉住蓬絮,星璇为了救她被击伤在地,南宫于是上前与屠肆大战。此战必败,在一定回合后战斗自动结束,屠肆正要大开杀戒,此时魔尊重楼出现将之击毙。在重楼走后,众人一起寻找出口离开了双溪迷宫。

支线任务:

【凌霄】梦游二十年前的京城,在妓院前赤炎和妓女谈话之后,妓院的后院会出现人群,前往后院得知凌霄在出让一株牡丹花,希望能找到能照料它的主人。在晚上尚书府前先不要跟踪净明,绕到河边会遇到人群,得知凌霄已经跳河自尽,南宫便嘱咐被救起的方旭生来照料凌霄的牡丹。后来到胜州的祭坛附近会遇到柳依依,得知她是凌霄的转生,再到武器店柳依依夫妇离奇死亡,到耕田农夫旁的屋子调查,雷元戈学会"催魂播",最后到蜀山北部西侧河边遇到妖精玲兰完成任务。

【兄妹情】在血濡迴魂事件之后,到石村会遇到蓬絮与一位小女孩说话,跟随她的父母找到家里,得知继母与映儿之间的矛盾,调查出事件的真相也平息了继母的怨怒,得到苹果酱。

由双溪来到里蜀山外城遇到思堂,星璇不顾思堂的劝阻,和众人一道往外城南部找到太阴归尘地脉的入口。第一层迷宫有梯子可以爬到墙头,由墙壁行走到另一端找梯子爬下,来到迷宫的东南角,见墙壁的藤蔓上生长着奇特的果实,蓬絮忍不住采摘了一些。在迷宫的中央有T字型的转轮,启动机关可接通相邻的通道,绕行到迷宫的东北角找到出口到二层。在二层迷宫的东侧找到出口,不过道路被一只魁妖挡住了,原来他误食珠圆果体态变得臃肿起来,已不能挪动半步,于是大家答应给他寻找解药蹑空草。在迷宫的中部有四个转轮,用机关来切换通道绕到迷宫的北边,绕到西南角找到出口回到一层,先到墙上踏下机关,回到下面的墙角拿到蹑空草。返回二层东侧将珠圆果送给魁妖,返回人间的通道打开了,在星璇离队后众人一起来到蜀山故道。

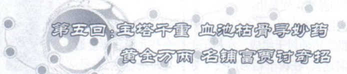
支线任务:

【绝世美味】由双溪到外城南部时,太阴归尘传送点附近有一群小妖在讨论天下最美味的食物,这时花妖赶来用食物和小妖们换取宝物。蓬絮对这种美食很感兴趣,便动身前去寻找星璇,在城里逛一圈再返回原地,看到蓬絮在和星璇谈话,花妖出现后用烟月神镜换到所谓的美食,星璇确定这只是蜀山普通的水果,于是星璇决定做一种美味,将身上的苹果酱交给他,星璇做好了食物送给小妖们品尝,并戳穿了花妖骗人的伎俩,得到宝物烛龙内丹和玄天异果。

【英雄救美】由双溪到外城南部,到妖居丁会看到一群妖怪在分食物,原来他们捉到温慧准备吃掉。妖怪们消失后调查屋里的花瓶发现暗道,在秘密储藏室找到温慧,然后在迷宫里找到一口枯井,爬下去开启墙上的机关,这时上层迷宫东南的密室被打开,前往密室调查宝箱拿到水灵珠。

蓬絮在蜀山故道化为桃妖离去，前方的盘山道要跑到路边的空中浮台去踏机关，打开下一道石门，直至将山道尽头的石门开启。穿过一层迷宫看到山腰的军队营盘，原来是温慧的哥哥温策率军来打蜀山，要将她带回去与室韦族长联姻。进入军营打败三名士兵，这时温策率队出现，温慧为了南宫安然脱身，便随兄长离去，但南宫还是被士兵捉住准备处以极刑。就在刽子手准备执刑时，桃妖突然出现，南宫煌被它救出来后前往帐篷解救温慧，这时军营里寂无一人，看来军队已攻到蜀山顶了。

蜀山故道二层是较复杂的迷宫，要利用机关打开阻路的石块，有的地方要利用浮板飞往空中的平台开启机关。来到蜀山的山门看到温策在盛气凌人的要求蜀山交出温慧，否则就将山上的古殿烧为灰烬，徐长卿和独孤宇云则极力劝阻。最后温策终于下令炮轰锁妖塔，这时魔尊重楼在空中出现，挥掌将山脚的敌营摧毁，温策见势不妙只好带队沮丧地离开。



第五回：宝塔千重 血池枯骨寻妙药 黄金万两 名铺富贾讨奇招

回家遇到雷元戈，得知掌门要他们继续打通地脉，于是一行人由门户大厅的水门前往太阳华池迷宫，通道上的石门将大伙阻住，只得返回蜀山。回家与常纪说话，然后往前山的东侧花圃附近找到桃妖，南宫煌上前和它聊起天来，不知哪句话触怒了这只小东西，狠狠一口朝南宫煌咬去，南宫煌中毒昏倒在地上，温慧出现为他吸毒疗伤。醒来后南宫再次化身为狼人，惊惶之下回到这里找常纪，徐长卿来到家里为他恢复人形，似乎他们早对这一切有所准备。

支线任务：

【召唤仙兽】由蜀山故道回到蜀山后，在后山醮坛遇到贤智上人的徒弟，得知他们在地上画的是召唤仙兽的法阵，南宫煌为了看它是否灵验，将蜂王蜜交给了他们，小道士作法失败离开。不过这种事还是宁可信其有，在经历一段剧情后再次来到醮坛，会看到桃妖出现在法阵里，这时会有两种选择，选爱心增加好感度，选叹号会得到梦溪杂录。

据徐长卿所说，若要化解南宫身上的妖力，须前往锁妖塔寻找化妖水，因此第二天醒来后，南宫一行前往无极阁找徐长卿，被他传送到锁妖塔的顶层。由楼板上的洞跳到第九层，由浮板漂到对面转动辘轳，将八层西边的一道墙壁打开，连接通往楼梯的通路。九层的两个跳点分别通往八层的东西两侧，先往八层东侧拿一些宝箱，再返回九层跳到八层西侧，上天桥找到跳点到七层。七层的入口是一个座有四条通道的平台，先走北方的通道绕一圈到北边开启一道机关，迷宫最北的一道墙被消除，回到起始的平台走东方的通道绕到迷宫的东北角平台，三人掉落陷阱到第六层。醒来后看到昏迷的温慧，叫醒她后雷元戈拿来了化妖水，而温慧的传家宝洞冥宝镜却不见了，大家于是决定往锁妖塔的下层找找看。往迷宫的东北方走找到出口到第五层，这时要到迷宫的东北开机关，再由南方平台踩浮板到中央的平台，按东、西、北的顺序往各处开机关，由东北平台找到跳点到第四层。四层迷宫要利用水中平台上的机关来提升平台连通空中铁链的通道，不过要注意机关的先后顺序，否则退路会被切断。具体解法是：先到迷宫西侧的出口平台正东方的平台上开机关，再由浮板到迷宫西南角平台开机关，接下来按顺时针的顺序一路开机关，绕到东南角平台后，再往东到最后一座平台开第七道机关升到空中，沿着空中的铁链一直跑到西边的出口平台。好不容易找到出口，南宫忽然脚下一滑落向血池，重楼出现将他托了上来并将众人送到渝州的一间屋子里。

在新永安当铺里遇到景天（三代的主角），他已和唐家雪见在这里结婚生子，成为畏妻如虎的典范。南宫认出他正是当初在唐家堡指点温慧捉酒坛子妖的人，便上前请教开启太阳华池石门的方法，这时有两种选择，可学习“倾国银波弹”或“洒金笺”。

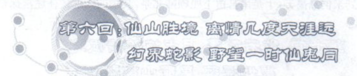
支线任务：

【景小楼】在第一次见景天后离开新永安当，返回前厅再次与景天说话，得知景天的儿子跑到城里玩去了，众人于是在渝州城里寻找这个调皮鬼。先来到城北的城隍庙外面有一群小鸡的地方，在屋后找到小楼，在他跑开后到渝州东南的河边再次找到他，第三次他会出现在渝州上层的吊脚楼乙屋中，从屋主口中得知这个小楼原来是个散财助人的大善人。第四次在渝州西南的竹林里见到小楼，旁边还有他的伙伴白虎和儿鬼，南宫煌等人要与他们比武，取胜后小楼赠送镇妖剑，这是景天的爱剑。

【古董】在与景天对话后，在门旁看到曾在唐家堡遇到的李三思，原来他是景天的徒弟。对话得知雪见将景天的古董处理掉很多，它们如今散落在渝州城的各处，南宫受托去寻找这些古董，得到震天雷图谱和梦溪杂录203页。先往渝州上层的吊脚楼丙拿鸭嘴形柄漆盒，再到渝州北部民居丁找到曾仲游父壶，见屋里没人正要施展妙手空空，这时一名小女孩发现了他，南宫无地自容迅速逃开。在城隍庙外找到李三思，两人一起到女孩家听取她的要求，接着前往新安当找景天，不巧景天外出谈生意，回到女孩家里遇到女孩母亲要到那只壶，李三思赠给南宫银杏子。

【神钓叟】在渝州码头有一名神钓叟，南宫上前与之打赌，利用软骨浆的气味驱散鱼群，结果神钓叟愿赌服输。温慧将南宫拉到一旁戳穿了他的骗局，这时有两种选择，如果选笑脸可提升温慧好感度，如果选苦脸则温慧会将南宫的骗局告诉神钓叟，神钓叟传授给她“乾坤一掷”，战斗中可用金钱来破敌。

【驱灵大师】在渝州城北的永安当废墟据说经常闹鬼，这时可进去玩捉鬼游戏。在游戏开始要在场景中布置陷阱机关，任务开始后小鬼会出现，被撞击的话会掉血，小鬼可利用购买的一些道具来驱散。这里主要的任务是捉龙葵，要利用布置的机关和陷阱来对她造成损伤，连击的话会得到较高的分值。那些在时限内将龙葵打败后会进行结算，扣出道具所花的费用，得到奖金的话算是通过一关，连续通过五关后任务完成，得到驱灵大师的称号。



第六回：仙山胜境 离情几度天涯远 幻际蛇影 野望一时仙鬼同

一行人告别景天，御剑返回蜀山，在无极阁外遇到殊明仙人，他验了一下化妖水，然后众人进去见徐长卿，掌门用化妖水化去了南宫身上的妖力，并传授给他“剑神”。从此南宫煌不会再突然变身狼人了，但在战斗中利用五灵轮的灵力仍会变身攻击。离开无极阁和温慧吵了起来，温慧气恼地跑开了，南宫担心她发生意外，一直追到后山听到雷元戈和温慧的谈话，知道雷元戈早有意于她，心里觉得彷徨无措，失神地朝家里走去……

第二天来到地脉门户大厅，由水门来到太阳华池迷宫，在石门旁遇到蓬絮学会“五毒归元”。使用景天所授之法打开石门，遇到等候此地的星璇，三人开始往迷宫深处探索。先往西走绕到中央找到出口，第二层要往西北和东北边平台开石像机关，由出现平台搭成的通道前往中央出口。三层的迷宫是连串的环状通道，一直绕到中央地带找到一座石碑，上面写着一些阴阳平衡天人感应之类的话，南宫上前将碑文拓印下来，准备带回去给掌门看。打败妖怪惑月后，三人由跳点返回到里蜀山外城。

在里蜀山外城得知出现了神秘的魔界之门，在星璇离开后众人到废屋等候消息，这时星璇传送消息说思堂受了重伤，约定两人到南部的山洞会合。在武器店后面找到一处山洞，原来这里是星璇的秘密基地，在里间看到神魂无主的思堂，得知他的魂魄被拘禁在魔界之门里，南宫和蓬絮要往魔界之门找回思堂的灵魂。

在废屋的后面找到魔界之门的入口，进去后发现这里的迷宫象一个六面体的魔方，每一面都是一层迷宫。在第一层要寻找机关接通天桥的路，走到西北由跳点

到第四层。在四层先开启机关升起中央通道，绕到西南找到跳点到第二层。二层有四个机关，第一个启动三次、第二个两次、第三个不动、第四个两次，由尽头的跳点到第三层。到达三层迷宫的南方遇到星璇的手下翔，临死前告知这里有化妖水，进入这里的妖怪全部失去妖力束手待毙。往前到迷宫第五层，由平台一路降落下去，先往北走绕到南方，在中央平台打开下面的跳点来到第六层。在第六层由平台升上去找到殊明仙人的影子，原来这个魔幻空间是他用法力幻化出来的，为了剿杀里蜀山内的妖怪以保证蜀山和人界的安全。打败了殊明重楼会出现，他将星璇的灵肉合为一体，南宫煌从他手中拿到千凝魔艮，用它可以往来于六界，不过只能使用一次。

回到里蜀山的秘密基地，发现思堂魂魄归体已经无碍，这时少阴凝碧的跳点出现。在第一层迷宫遇到温慧，在她归队后一只小蛇尾随众人潜行。来到第二层温慧被小蛇袭击，南宫煌挥剑的时候小蛇倏忽一闪不见了，一旁的蓬絮施手为温慧解毒。第三层是水中连串的平台，需要利用巨贝机关来连接通道。来到第四层找到受伤的雷元戈，那条小蛇再次出现，看样子它对温慧充满了敌意，当南宫要杀它的时候，雷元戈连忙阻止，原来真正的温慧已被幽娘化为这条小蛇，而现在的温慧则是幽娘假扮的。打败了幽娘，幽娘吸收在场每人身上心里的怨气，在她逃走后温慧终于恢复了人形，一行人由跳点来到一座女娲古庙之中。

支线任务：

【盗药贼】前往少阴凝碧之前，到里蜀山的药店会看到金创药在空中行走的一幕，然后追到外城北部的山洞口会再次看到金创药。进入洞里与里面的煜龙和霜凝谈话，星璇不计前嫌为他们支付药费。南宫煌受托前往药房送药钱，回到山洞再找煜龙和霜凝谈话，两人终于被星璇的作为感动，霜凝上前传授给绝技“空”，在战斗中有隐形的功效。

在女娲庙里听到少女离宫的祝福，希望仰慕的陆北亭能从月光城里安全归来，少女的痴情表露无遗。出女娲庙来到施洞小村，这里已经苗疆地界。往前过桥后再次找到离宫，温慧答应晚上陪她一起到月光城寻找陆北亭，并向她询问有关爱情药的事情。到客栈休息到晚上，出屋往村外走去，在路口找到等候的离宫，一行人踏着磷光进入月光森林迷宫。在迷宫的入口看到一名女子在照看昏迷不醒的陆北亭，那女子见众人到来悄然离去，于是离宫留下照顾陆北亭，其余的人继续往迷宫探索。

第七回：散若飞蓬 月光城欢情恨意 聚如浮萍 里蜀山离愁别绪

第一层迷宫建议在入口先存档，解不开的话读档重来。这层迷宫有两只蘑菇机关，先顺时针绕到东北角开第一个机关，再到中央平台开第二道机关，如果出口的通道仍然没有开，可读档重新尝试，这里可能是游戏的BUG。月光城是由龙骨组成的迷宫，用树丛样子的机关开启骨骼之间的翼形通路，来到出口遇到风灵兽所化的男子，得知月纬已经与他成婚，劝陆北亭不要再来纠缠他们了。众人上前击败风灵兽得到风灵珠，陆北亭见追求月纬无望抑郁而终，离宫也为他殉情，期待来生能结为夫妻。回到施洞看到月光城飞到空中，月纬和风灵兽依偎在一起渐飞渐远。

支线任务：

【云中子】离开女娲庙后在施洞镇中游逛，到河边可遇到蓬絮和猎户在说话，得知山里出现放雷的怪物。然后上阶梯看到哭泣的桃妖，跟随它找到怪物云中子，南宫不敌被其击伤，于是另寻它法来克制他。来到民居乙找到小孩莫桓，用糖葫芦换到公鸡喔喔，回去再找云中子将其制服，蓬絮学会“雷音咒”，南宫煌得到一颗雷灵珠。

【人鬼恋】此事件在月光城消失后触发，来到民居戊附近找罗世海说话接到捉鬼的任务。在镇子上层的北部可找到一张封咒符，这时到民居丙外面看到詹婆婆和一名孩童说话，听口气象是一对恩爱的夫妻。追到屋里看到白无常要捉拿那名小孩，南宫煌和雷元戈上前逼走了无常。等回到蜀山后开启下一条地脉，再次回到施洞找罗世海对话可完成任务。

回蜀山看到天气再次发生异变，乌云将天空覆盖住，树木片叶皆无，一派萧索之象。来到无极阁没有找到徐长卿，蜀山由常浩长老暂摄掌门之职，他们在殊明的蛊惑下准备重建锁妖塔。来到蜀山西去找司徒钟和独孤宇云，独孤建议大家继续打通地脉，对锁妖塔的事暂不予理会。在进入地脉之前前往绿萝山拜访清冷仙人，在未生堂清冷仙人说出一段往事，关于殊明师弟的龌龊行径。雷元戈向清冷提出自己的意见，向天界请求派殊明来守锁妖塔，这样就可压制他的野心，然后雷元戈决定返回鬼界，希望能将陆北亭和离宫的事情作个了结，于是南宫和温慧飞回蜀山。

在门户大厅蓬絮归队，由木门进入少阳参天迷宫一层，这里的迷宫由纵横交错的树干组成，在树干上有一些孔洞和藤蔓通达下面的树洞迷宫，在树干相邻的枝节处会有箭头显示，表示这里可以跳跃，由起始处逆时针方向绕过去，在迷宫的中央找到浮板升到二层。二层迷宫与一层一样，也是由树干和树洞两层组成，不过有的洞会直接落到一层，这样又要走一遍复杂的迷宫，因此要谨慎行走。来到三层看到空中飞舞的萤光，绚丽的光影组成美妙的景象，众人面对此景叹为观止，那团萤光忽然飞了过来发起攻击。打败守护神木的仙女夕瑶，听她讲述一段往事（在三代中已有所交待），一行人由出口回到里蜀山。

回到里蜀山的秘密基地，看到星璇和思堂不欢而散，在思堂气哼哼地离开后，南宫到河边找到了他，知道他在为星璇的安危担心，希望南宫煌能在下个月十五赶来里蜀山帮忙。回到秘密基地看到星璇和蓬絮相谈甚欢，星璇见南宫回来开始做饭，这时到外面切换场景再回来，大家开始围坐在一起吃饭。由于还剩下最后一条地脉，打通的话南宫等人再也无法进入里蜀山，因此这最后的一餐充满了别离的感伤。

第二天跟随星璇来到内城见里蜀山的妖王燎日，也就是星璇的父亲，他们父子之间可以感觉到有种难言的隔阂。到了晚上在屋外与燎日谈话，然后到河边找思堂，得知星璇就是他的同胞哥哥。回到屋里跟随思堂进入最后的地脉，这里的迷宫分为四个部分，每一部分都须寻找一棵大树开启机关，使迷宫中的河流消失。首先是厥阳蔽日东北，往西走到厥阳蔽日西北，往迷宫的东南绕过去找到机关，由南方的出口到厥阳蔽日西南，这部分要往东北方找机关，迷宫里的三条河流消失，走到东南找到出口到厥阳蔽日东南，在这片迷宫的西边通道可找到玉红草，往西北方找机关然后进入厥阳蔽日东北，在迷宫的尽头遇到五毒兽蝎魃，这时蓬絮现出桃妖原形，这时南宫才知道原来桃妖就是蓬絮。在战斗中星璇负了毒伤，这时兄弟俩终于相认，但星璇对于杀父仇人的事仍然讳莫如深。

五条地脉终于贯通，蜀山恢复了往日的面貌，南宫等人由地脉回到门户大厅，发现大厅中央出现了一个新的法阵，于是决定一探究竟，由地上的法阵来到了盘古之心迷宫。这里是空中高低交错的通道，在几个地点会落下石块阻住去路，这时要另寻它路前行。一直穿行到四层找到盘古元灵，在盘古的残留意念里似乎在提醒着阴阳平衡的事情，这时迷宫发生震动出现护法尊王，打败它后盘古之心关闭，众人返回地脉门户。

来到后山无极阁找徐长卿谈话，得知清冷仙人已经请求天界，殊明被封为镇狱明王看守锁妖塔。徐长卿看过碑文拓片后不禁引咎自责，决定离开蜀山不再理会红尘之事。来到前山西侧房间找司徒钟和独孤宇云，南宫煌也觉意兴阑珊，虽然经过一番努力打通了地脉，但蜀山还是留不下他，于是决定和义父离开蜀山隐居。回到家里南宫再次变身为狼人，常浩等长老急切的逼着他们离开蜀山，司徒钟上前理论也同样被逐出了门派。来到山门将司徒钟送下山，南宫的心情很是低落，打算去花圃打蓬絮倾诉一下心事。

第八回：往事迢迢 春梦一场消日月 星天皓皓 俪影双行渺烟波

剧情到这里会出现分歧，根据女主角的好感度细节会稍有不同。在花圃找到蓬絮后两人聊起天来，得知蓬絮已经炼成了五毒珠，南宫煌劝她为哥哥星璇疗伤，然后前往无极阁找独孤宇云谈话，来到地脉门户入口遇到雷元戈和温慧，一行人使用千凝魔艮进入里蜀山。在秘密基地找星璇谈话，得知燎日就是杀父的仇人，于是前往内城找燎日复仇。首先要找三块镇纸来开启密道，它们在内城的地下城中。在妖居丑、收藏室、妖居申和妖居壬四间屋里找到机关，打开地下城的各处通道，然后由其它房间的地道下去寻找红、碧、青三块镇纸，回到燎日居所将镇纸放到桌子上（靠近桌子，切换到物品菜单，选择桌子上缺少颜色的镇纸交给领队即可）打开密道。穿过两层迷宫在一座大厅里终于找到燎日，得知当年父母惨死的经历，打之击败后他会召唤出火魔兽，并抓起温慧（王蓬絮）准备与火魔兽合体，这时雷元戈（星璇）挺身而出上前解救……

1、蓬絮结局（达成条件：好感度 蓬絮＞温慧）

在蜀山为司徒钟送行后，到花圃找蓬絮时南宫会被她击昏，蓬絮用五毒珠为他疗伤，因为她不再拥有人形。南宫醒来后不见蓬絮，从地上拾到五毒珠。在地脉入口遇到的是雷元戈和温慧，在燎日变身后抓起的是温慧，雷元戈为了保护她而献身。第二次击败燎日后星璇和燎日一起合入火魔兽体内，用意志压制了燎日的气焰。

温慧悄然离开了南宫，而南宫则背起行囊四处寻访蓬絮的下落，这一天在草原上看到了一块白石，上面赫然刻着一个“情”字，正是自己当初教给蓬絮的字。在不远处的帐篷前几名小孩子正在围着一只铁笼玩耍，里面关着的正是桃妖蓬絮，南宫于是施展魔术手段将蓬絮解救出来，抱着它走向夕阳无限的远方。他的背后旌旗飘摇，军队护卫的车子里端坐的正是温慧，空气中飘来伤感无奈的笛声......



2：温慧结局（达成条件：好感度 温慧＞蓬絮，没有得到“五灵宗师”称号）

将司徒钟送下山后，到花圃找蓬絮谈心，这时温慧出现雷霆大怒，并向南宫表白自已的感情。在两位女孩离开后到无极阁找独孤宇云，然后到地脉入口遇到雷元戈和温慧，雷元戈此时打算回到鬼界，临行前将北帝伏碧丹送给南宫，可以延缓他身上的毒性。在山体大殿击败燎日后，变身的燎日欲抓蓬絮来与火魔兽合体，星璇抱着蓬絮躲避他的攻击，这时思堂出现与燎日决斗，结果被击毙当地。再次打败燎日后，星璇纵身跳起和燎日一起融入魔兽的体内……

经过一番的磨难南宫和温慧终成眷属，但不知所终的蓬絮一直是他心头的挂念。这一天他们两人来到一片山林，终于在星璇的墓碑前找到含泪不语的蓬絮，不忍她伤心欲绝的模样，南宫开始布起香案火烛施法召魂，经历过一次次的失败，从残秋到寒冬的不断尝试，某一天蓬絮终于看到了星璇的身影，喜极而泣的她伸出手来和星璇的手指轻轻地触在了一起。



3：圆满结局（达成条件：好感度 温慧＞蓬絮，获得“五灵宗师”称号）

在花圃找蓬絮聊天时温慧会出现，温慧向南宫表白心意。地脉震动后赶往无极阁见独孤宇云，然后到地脉入口遇到温慧和雷元戈，雷元戈在回鬼界前送给南宫煌一枚北帝伏碧丹。到里蜀山和星璇会合，一行人前往山体迷宫打燎日，在他变身后欲捉蓬絮，星璇保护着与燎日周旋，这时思堂献身而亡，再次打败燎日他抓起温慧欲与火魔兽合体，南煌身上的五灵轮发出夺目的光芒将燎日的护体破坏，燎日无力地倒在地上，口中念起一个女子的名字……

在远离江湖的一处农家小院里，空气中飘荡着茶饭的清香，南宫煌和温慧，星璇和蓬絮就在这里隐居，还有怡然自得的常纪、转世为猫的思堂陪伴在他们的左右：）■





附录：

温慧（武器及衣服）

伏羲八卦图	璇龟甲	→	**镇岳八卦**
皂娟甲图谱	白虎皮	→	**七彩羽裙**
明光铠图谱	鬼蛛网	→	**炽炎甲**
宫廷服饰图	逍遥草	→	**天帝祭服**
鱼麟甲图谱	蓝幽羽	→	**幽冥宝甲**
五方剑图谱	魔鸟翼	→	**五雷正法**
子母锤图谱	冰魂晶	→	**冰魄锤**
阴阳刺轮图	死灵骨	→	**瑶光**
万钧神弩图	浑沌舍利	→	**万钧神弩**
古代宫廷服饰图	仙蝶蜕	→	**广袖流仙裙**

王蓬絮（饰品）

荷花花种	碎流星	→	**珍珠项链**
水仙花种	碎如意	→	**月光耳坠**
鸢尾花种	魔触手	→	**金钢护腕**
百合花种	雪蛇筋	→	**凝气腰带**
石斛花种	猩魔角	→	**幻影神石**
凌霄花种	幻香花蕊	→	**翡翠手环**
星叶草花种	绿玉骨	→	**血指戒指**
天目琼花种	魔狼齿	→	**龙牙项链**
龙女花种	玄女血石	→	**玛瑙佛珠**
紫斑牡丹花种	摄魂眼	→	**绿玉戒指**

雷元戈（暗器）

梦溪杂录 75 页	生锈农具	→	**梅花标**
梦溪杂录 76 页	缝衣针	→	**银针**
梦溪杂录 88 页	锈铁钉	→	**透骨钉**
梦溪杂录 114 页	竹笼	→	**毒蜂巢**
梦溪杂录 127 页	火药	→	**雷火珠**
梦溪杂录 128 页	蚕丝	→	**捆仙绳**
梦溪杂录 178 页	纸张	→	**封咒符**
梦溪杂录 140 页	彩色染料	→	**散花天女**
梦溪杂录 152 页	粗麻绳	→	**抛石器**
梦溪杂录 203 页	瓷器	→	**震天雷**

星璇（食物）

美食方 17 页	鸡蛋	→	**茶叶蛋**
美食方 18 页	猪肉	→	**腌肉**
美食方 21 页	大豆	→	**豆腐干**
美食方 65 页	雄黄	→	**雄黄酒**
美食方 82 页	山楂	→	**糖葫芦**
美食方 85 页	鲤鱼	→	**鲤鱼汤**
美食方 97 页	栗子面	→	**宫廷点心**
美食方 99 页	糯米	→	**糯米糕**
美食方 107 页	苹果	→	**苹果酱**
美食方 129 页	柿子	→	**柿饼**

HEROES OF WORLD WAR II

战士：二战英雄

全任务详解攻略

文/神之影

基本常识

单独控制：选择一人后按〖End〗键，可进入类似第一人称的射击模式，但人物无法行动。随着目标的不同，准星上会出现三种颜色，红色代表超出射程范围，绿色代表在射程范围内，黄色代表已经瞄准目标。

添加汽油：拿起油箱，指向某车辆按下〖X〗键（眼睛图案），眼睛会变成滴油状，这是取油状态；再指向某车辆按下调查键，眼睛会变成漏斗状，这是加油状态。

修理车辆：拿起修理工具箱，指向损坏的车辆按下〖X〗键，眼睛会变成齿轮，只有损坏程度小的部位才能被修理，前提是必须有修理工具箱，并不是每关都有修理工具箱。

炮弹识别：坦克上的炮弹分为两种类型，分别是AP型和HE型，AP型威力较大，可用来破坏坦克，HE型威力较小，可用来破坏普通车辆，如想抢夺对方的坦克应该使用HE型，对付重型坦克则无效。

物品使用：游戏中某些物品不能直接使用，只能通过〖U〗键来执行，例如点燃火柴，安放地雷则只能使用〖D〗键。

苏军任务 卡秋莎

1942年5月的乌克兰，经过几周的激战后，苏联的38师西南部队试图突破德军在城市哈尔科夫的南北防线，目标是解放那个地区，然而苏军的疲惫加上德军指挥官的指挥得当，使得两支苏军的特遣部队在南方被隔绝，他们只能前往Chepel村庄。

Mission One：Chepel

经过一周的小规模战斗后，苏军第23坦克团进入了恢复状态，伤员接受了治疗，工程师则忙于修理几周前退役的坦克。根据可靠情报，德军已经占领了Chepel村庄，而苏军第23坦克团只有这一条路可走，上级决定派遣一辆T-34坦克、一辆装甲车和几名士兵组成的小队对Chepel村庄进行袭击，为后面的主力部队开辟一条安全通道。

第一目标：摧毁四门Pak-40大炮

消灭德军基地的所有士兵

第二目标：无

战地报道：苏军的T-34坦克与装甲车开往西边的地雷区附近，率先攻击德军的巡逻部队进行挑衅，并引出德军的两辆Hanomag运输车，运输车和德军士兵在苏军的炮弹与机枪的猛烈轰击下全军覆没。一名苏军士兵带足RPG炸弹通过地雷区，匍匐爬上小山丘，将山丘上的两门Pak-40大炮摧毁。没有了Pak-40大炮的威胁，苏军的T-34坦克驶上附近的高地，将另外两门Pak-40大炮和一辆Pz-2F坦克摧毁，紧接着毫无顾忌地开到村庄前沿。而停留在小山丘的苏军士兵继续向东匍匐前进，利用剩余的RPG炸弹破坏东边的Sdkfz-250装甲车和Pz-3G坦克。此时德军士兵开始了大规模的搜索，那名士兵乘机躲进附近的一个箱子里。为了吸引德军的注意力，T-34坦克和装甲车从东边沿着河流开到河对岸，利用河流的



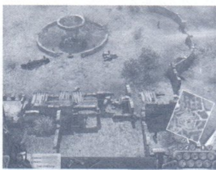
唯一通道避开德军士兵的包围圈，并用机枪将前来的德军士兵一一歼灭，同时也将德军前来支援的Pz-3G坦克破坏。顶住了德军的疯狂攻击后，苏军士兵立刻将能够修理的坦克全部修理好，然后集中所有兵力开始对村庄进行扫荡，同时也要抵抗从北方下来的Pz-4D坦克。

Mission Two：Monastery

苏军第23坦克团成功占领了Chepel村庄，他们正为寻找下一个突破点着急时，苏军的侦察部队传来最新情报，德军把装甲部队集中在Prishib车站。为了给德军沉重的打击，苏军第23坦克团朝着Prishib车站出发。不幸的是，路途遭遇到德军的轰炸机，第23坦克团全军覆没，仅有两名坦克兵生还，他们寻找着其他生还者，得知有两名苏军伞兵被困于修道院废墟，于是开始谋划如何营救。

第一目标：寻找伞兵并帮助他们抵抗德军
　　　　　带领伞兵安全逃到河对岸

第二目标：无



战地报道：苏军两名坦克兵跑到损坏的坦克里拿起一挺机枪，沿着东边的河流匍匐前进。另一方面，德军派遣一辆Hanomag运输车对轰炸地点进行了地毯式的搜索。两名坦克兵躲过了德军的搜索，饶着修道院废墟跑到伞兵后面，由于废墟只有一个入口，而且是重兵把守，正面突破是不可能的事情。刚才进行搜索的运输车无功而返，但在废墟入口处遭到这两名坦克兵的袭击，运输车也被抢占了，苏军坦克兵用车撞倒伞兵旁边的墙，将伞兵安全带上车。德军士兵看到此状况便急了，疯狂向运输车扑过来，只可惜抵挡不住车上的机枪。这时候，德军的Pz-4D坦克出现了，苏军坦克兵立即开着车冲向西边的河岸，然后集体弃车过河，一直游到对岸的一块空地上。

Mission Three：Last Ride

营救伞兵成功后，苏军第23坦克团的残余部队并没有得到返回Chepel村庄的命令，只能继续前往Prishib车站。伞兵指出，目前应该去摧毁卡秋莎火箭炮，它拥有苏军最高的技术，绝对不能落入德军手中。三人来到了Balakeya城镇，但没发现有卡秋莎火箭炮的痕迹，他们决定在这个城镇找通信兵Dudkov询问卡秋莎火箭炮的信息。

第一目标：在Dudkov的小屋与他见面
　　　　　在火车出发之前将其开走
　　　　　确保Dudkov不被杀害

第二目标：无

战地报道：苏军的坦克兵和伞兵一起往东边走去，歼灭路上阻拦的敌人后被一辆Puma装甲车拦住了去路，伞兵发现装甲车旁边是油桶堆，立刻向油桶堆开了一枪，油桶堆发生爆炸，将Puma装甲车一起引爆。三人捡起德军丢弃在地上的冲锋枪，继续向东边匍匐前进。快来到铁轨处时，一辆载满德军士兵的Hanomag运输车向他们开来，德军士兵似乎没发现他们，而整齐地沿着铁轨巡逻，三人利用屋子旁的弹药箱进行补给。补给完成后，他们向巡逻士兵发动了攻击，毫无防备的巡逻士兵自然是被打得不知所措，就连运输车也被苏军士兵缴了去。三人驾驶着运输车沿着铁轨前进了一段路程，将蜂拥而出的德军士兵全部歼灭，伞兵跳下运输车，从北方的一个箱子里拿起阻击枪，将附近的敌人都一一击毙，然后再从另外一个箱子里拿起两枚地雷，安放在木材堆旁的小道上，然后单枪匹马从小道向西跑去，故意引起德军士兵的注意，将德军的Pz-II坦克引到地雷处，紧接着利用阻击枪和药品将附近的德军士兵逐一击毙。当他来到火车前，坦克兵进入屋子与Dudkov见面，当他得知卡秋莎火箭炮在火车站时，立即与与伞兵汇合，一起坐着火车向西方出口冲了出去。

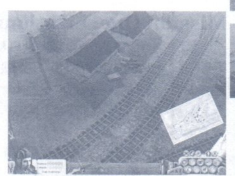


Mission Four：Theft

苏军三人坐着火车来到了火车站，他们发现了停放在远处的卡秋莎火箭炮，同时也注意到了附近的德军兵力，他们决定先不摧毁卡秋莎火箭炮，看能不能将它安全运走。

第一目标：抢夺火车头，并将它与卡秋莎火箭炮连接起来
　　　　　火车拉着卡秋莎火箭炮从正门出去

第二目标：消灭所有抵抗的德军



战地报道：三人下车后跑到左边的小屋前，占据了前面的机枪位，利用MG42机枪来扫射附近的德军，伞兵从附近的箱子里拿出捆绑手榴弹，将旁边的那堵墙炸开，三人便从这个缺口一直向上匍匐前进。当来到卡秋莎火箭炮附近时，伞兵再次用捆绑手榴弹将墙炸开，其余两名坦克兵则将墙后面的德军士兵消灭。之后三人往东南方向走，不断利用机枪位和瞭望塔来消灭附近的敌人。路上还碰到了德军的Pz-II坦克，一名坦克兵再次从附近的箱子里拿出捆绑手榴弹，匍匐上前一掷就将其摧毁，德军没有了Pz-II坦克的保护，防线也溃不成军，一会儿时间就被苏军三人全部歼灭。另一名坦克兵开动了火车，并与卡秋莎火箭炮连接起来，而其他人则去调整轨道，让火车顺利通过东南方向的大门。

Mission Five：Prishib Station

火车停在离Prishib车站还有一段距离的路上，苏军三人知道几分钟后德军就会派遣出部队前来调查卡秋莎火箭炮，所以不得以下车另寻出路。西南方向是德军的弹药基地，他们打算去那里补充弹药。

第一目标：破坏所有的虎式坦克
　　　　　摧毁卡秋莎火箭炮

第二目标：将卡秋莎火箭炮开到德军小基地
　　　　　消灭附近小基地的所有德军
　　　　　使用卡秋莎火箭炮袭击虎式坦克附近的其他坦克



战地报道：三人下火车后，在旁边的弹药箱补充完弹药，再向西南方向的弹药基地慢慢突进，伞兵利用阻击枪将瞭望塔的德军士兵击毙，但也惊动了德军，他们一窝蜂地冲了出去，但依然抵挡不住坦克兵的机枪扫射，一名坦克兵则乘机跑上瞭望塔用机枪扫射附近的德军。同一时刻，Prishib车站派出的运输车发现了卡秋莎火箭车，将其拉回了基地，余下的德军则向弹药基地进行搜索。经过苏军的顽强抵抗，搜索的德军全部被歼灭。苏军三人补充完弹药后沿着前方的铁轨向车站走去，使用同样的方法将前面的瞭望塔占据，其他坦克兵慢慢爬向西北方向的Pz-4D坦克，先用附近箱子里的捆绑手榴弹将坦克面前的三人炸飞，接着驾驶Pz-4D坦克冲入坦克营地，摧毁能够反击的大杀伤武器，但Pz-4D坦克遭受了不同程度的损坏。确认附近没敌人后，坦克兵爬出坦克，从一辆运输车上搬出修理工具去修理坦克，修理过后的Pz-4D坦克将剩余的德军士兵一一歼灭。在瞭望塔的伞兵爬上有卡秋莎火箭炮的火车，将其开往弹药基地。到达弹药基地后，他又爬上卡秋莎火箭炮，不断向车站发射火箭，转瞬之间，车站变成了一片废墟。之后，他离开卡秋莎火箭炮逃到一个安全的地方，而Pz-4D坦克向卡秋莎火箭炮发射了一枚炮弹，随着卡秋莎火箭炮的爆炸也引爆了弹药基地的炸药，弹药基地也被移为平地。

英军任务 目标美国

1944 年 8 月，德国科学家沃纳•布劳恩发明了称为“V-3”的二级导弹，目标是纽约的曼哈顿地区。德国的“目标美国”计划就是让这枚导弹来威胁美国退出此次的战争。在测试时坠落的导弹导航系统是导弹的技术所在，英军派遣了一支代号为“秃鹫”的小队前往法国境内调查。

Mission One：Lighthouse

德军在海岸线驻守了不少部队，两门 8 英寸迫击炮更是让所有舰艇畏惧。为了不暴露出“秃鹫”小队的作战计划，他们决定先派遣一名队员深夜摧毁海滩上的炮台，让后面的部队能够顺利上岸。

第一目标：使其他士兵能够安全上岸
驾驶巡逻舰
摧毁两门 8 英寸迫击炮和灯塔
从北面的出口逃跑

第二目标：破坏探照灯

战地报道：一名“秃鹫”队员坐着气艇来到德军的海岸线，孤身一人潜入西南方的小岛上，他用消声枪击毙巡逻的德军士兵，但还是被德军发现，警报拉响后一群德军士兵冲了出去，眼疾手快的“秃鹫”队员捡起地上的冲锋枪向他们扫射，并用手榴弹将机枪位的德军士兵炸飞。灯塔旁边的巡逻舰无人看守，他爬上巡逻舰，将船头对准了海滩上的炮台，发射三枚鱼雷将其摧毁。接着将船驶向海滩，下船用手榴弹将探照灯炸毁。不久，另外两名“秃鹫”队员也坐着气艇到达了海滩。三人向着东面的 8 英寸迫击炮匍匐前进，用手榴弹炸死机枪手后，从那个缺口进入德军的战壕，毫无防备的德军因此失去了东面的迫击炮，两名“秃鹫”队员利用附近的弹药箱为迫击炮填充弹药，另一名队员则控制着机枪位，防止德军士兵进犯。迫击炮分别向灯塔和西面的迫击炮发射炮弹，将它们炸个粉碎。一名队员把一枚炮弹放到东面迫击炮的下方，之后，他们三人抢夺了附近的一辆 Hanomag 运输车，他们上车前向迫击炮扔了一颗手榴弹，一声巨响，东面的迫击炮也被摧毁了，然后他们坐着运输车向北方驶去。

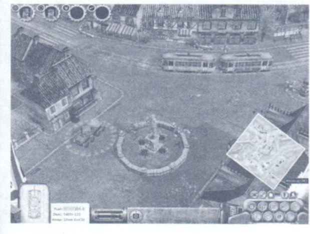


Mission Two：Rendezvous

“秃鹫”小队成功通过了德军的海岸，而德军却不知道是谁攻击了灯塔。“秃鹫”小队前往 St Pol-sur-mer 的城镇，打算在指定地点从法国女特务那里获得信息和下一个任务。

第一目标：到指定地点救援法国女特务
在指挥所将法国女特务安全救出
坐船逃离
摧毁桥

第二目标：无



战地报道：这天下起了大雨，“秃鹫”小队三人来到了城镇南方，他们先向西边走去，趁德军士兵爬上 sdkfz-232 装甲车之前将附近的德军全都歼灭。很快，装甲车成了“秃鹫”小队的囊中之物，但他们不急于驾驶装甲车，而是往回走，利用废墟的地形抢夺了德军的高射炮，这样，德军的实力被削弱了一大半。一名队员从附近的弹药箱取得重机枪，然后往指定的地点走去，一路上歼灭了不少阻拦的德军，当来到指定地点时，却发现来得太迟了，这里已经被德军占领了，法国女特务可能被德军抓去了，因此“秃鹫”小队驾驶着装甲车往城镇中心驶去，碰巧遇到德军押着法国女特务走出指挥所，“秃鹫”小队立刻冲上去将附近的德军全部击毙，并救出法国女特务。一名队员跳出装甲车，带着手榴弹冲到建筑的后面，将守侯在此的德军炸死，并抢夺了火箭发射器，向桥发射了三枚火箭，桥在火箭的轰炸下倒塌了。这时候，“秃鹫”小队带着法国女特务坐着船从断桥处离开了这个城镇。

Mission Three：Crash Site

女特务将具体的情报告诉了“秃鹫”小队，城镇几公里外有一片沼泽地，飞弹的残骸就掉落在沼泽地附近。她还特别指出，沼泽地非常危险，只有本地村民才知道安全的道路，如果不熟悉沼泽的走法，可跟随狗一起走，因为它绝对不会走到危险的地方。

第一目标：清除飞弹残骸附近的德军，并寻找导弹导航系统
寻找一条安全的道路通过沼泽

第二目标：无



战地报道：“秃鹫”小队看到德军的一辆豹式坦克在公路上行使，知道德军已经占领了此块沼泽地，为了取得导弹导航系统不得不从沼泽中间的小道匍匐前进，两旁的草丛里埋伏了不少德军，“秃鹫”小队展示了自己的枪法，大部分德军都死于他们的枪下，一名队员还利用草丛的掩护，用手榴弹将两辆装甲车炸毁，其他队友则乘机冲上去调查飞弹的残骸，但并没有发现导航系统，看来导航系统已经被德军取走了。这时候，德军的援军即将从城镇那边赶来，小队三人马上跑去西边的村庄寻找村民，但这里被德军占领了，当他们正为出路而着急时，一只小狗从西面跑了出来，于是“秃鹫”小队一直跟着小狗走，最终安全通过了沼泽地。

Mission Four：Ambush

德军侥幸地在“秃鹫”小队赶到之前取走了导弹导航系统，但幸好装载导航系统的车队行踪被盟军掌握，上级命令“秃鹫”小队必须阻止护卫车队的前进，并截获导航系统。

第一目标：15 分钟内破坏西北方向的公路两旁的巨石
从卡车里取得导弹导航系统
带着导弹导航系统从西南方向的公路逃走

第二目标：无



战地报道：由于时间紧迫，“秃鹫”小队顾不上照料有救命之恩的小狗，从城镇附近的稻田直奔西北方向的公路，虽然稻田处也有部分德军，但丝毫无法阻挡英军前进的步伐。三人即将到达巨石前时，发现身上并未带有能够破坏巨石的炸弹，三人为此着急时却发现前方有辆德军装甲车和几名德军士兵，三人决定抢夺装甲车。三人的枪法几下就解决了附近的德军士兵，一人刚爬上装甲车就碰到了两辆摩托车，他连忙控制重机枪将摩托车上的德军都击毙。之后，控制着重机枪向巨石扫射，但巨石丝毫未损，情急之下，他们把装甲车开到巨石下方，用炸弹将装甲车炸毁。装甲车的爆炸震落了巨石，落下的石头堵住了公路。任务成功之后，三人马不停蹄地赶往东面的公路，在分岔路口处消灭几名站岗的德军士兵。在卡车未到来之际，三人商量计策，最后决定让阻击队员埋伏在巨石后面，其他两人则埋伏在远处的树下。当卡车进入分岔路口时，阻击队员击毙了卡车司机，同时也引起了德军的注意，阻击手不得不往水塘里撤退，德军的部队则穷追不舍，另外两人趁德军不注意时将卡车内的导弹导航系统偷偷带走，他们带着导航系统从西面的山区逃往西南方向的公路。

Mission Five: Rescue

"秃鹫"小队成功截取导弹导航系统后逃往一个山区，上级考虑到如此机密的物品，一旦"秃鹫"小队发生意外，导航系统就会再次回到德军手中，因此派遣一架飞机去取得导航系统，为了让飞行员夜晚都能识别降落地点，"秃鹫"小队还必须想出一个合适的方法。

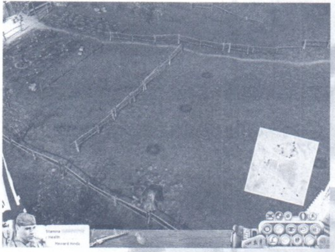
第一目标：安全通过山区

寻找合适的方法让飞机降落在空地上

飞行员不被杀害

带着导弹导航系统与飞行员一起逃跑

第二目标：无



战地报道："秃鹫"小队走过崎岖的山区，在一个哨岗处与德军发生冲突，正面而来德军全部被歼灭，一些德军则打算绕到山区后面来偷袭英军。"秃鹫"小队三人的动作非常利索，在一具尸体中搜出一包火柴后就跑向空地。能让飞机黑夜识别降落地点的方法只有利用火光，于是三人搬来五堆木材摆放在相应的位置，由于空地干燥，普通的火柴并不能点燃木材，必须加点易燃物。"秃鹫"小队发现附近有个小基地，于是决定去基地寻找易燃物。阻击队员先将瞭望塔上的德军士兵击落，其他两人对付地面上的德军，当确认附近没有德军后，用手雷将站岗处炸毁，一人从缺口处跑进基地，搬出一桶油，浇在五个木材堆中，然后依次将木材点燃。不久，一架飞机紧急降落在此空地上，飞机撞上空地附近的屋子而引起了德军的注意，他们正准备前去搜索，"秃鹫" 小队和飞行员已经带着导弹导航系统从小基地旁的出口逃离了。

Mission Six: Freedom

飞行员留下的飞机被德军破坏了，他也安全躲开了德军的搜索队伍。如今，他们还有最后一个方法将导弹导航系统带走，那就是潜入德军的飞机场，驾驶德军的飞机飞回英国，但能回去的可能只有飞行员一人，"秃鹫"小队已经作出誓死保护导航系统的决心。

第一目标：潜入德军飞机场

让飞机员带着导弹导航系统安全逃脱

第二目标：清除机库里的所有德军



战地报道：德军的飞机场防守严密，外围都有一层铁丝网，每隔一段距离就有一个瞭望塔，唯一的入口有德军重兵把守，想必正面突破是不可能的。"秃鹫"小队沿着河边小道向东走去，那边是德军防守最薄弱的地方，阻击队员将瞭望塔的守卫击毙后，"秃鹫"小队则游到对岸。阻击队员再次将附近瞭望塔的守卫击毙，而另一名队员则向瞭望塔下方的油桶开了一枪，一声巨响，一段铁丝网被炸烂了，他们从炸出的缺口成功潜入德军飞机场。三人商量了一下，决定偷一架飞机让飞机员带着飞弹导航设备逃离。于是他们分头行动，一人去抢夺机库附近的两架高射炮，另一人则从机库北面的入口进入机库，清除里面的德军并打开机库的大门。很快，两人的任务就完成了，飞机员跑向机库准备上飞机。为了防止德军的追击，其他两人开了三辆卡车停放到跑道的前段，然后各控制一架高射炮来保护自己。一切与预料中的一样，飞机员驾驶着飞机离开了，德军的追击部队也从东面出现了，前两架飞机起飞时都撞在卡车上，第三架飞机则被高射炮打了下来。

美军任务 通向柏林

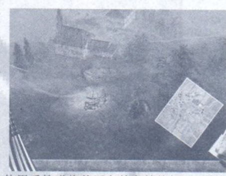
1944年9月，盟军取得在法国几场关键战役的胜利后，从荷兰继续追击败退的德军。蒙哥马利制定了代号为"市场花园"的作战计划，让盟军飞机从空中进行轰炸，目标是部分城市的几所重要桥梁。为了使计划能够顺利完成，美国和英国的空降兵先抵达那些城市，并在城市里进行防御，直到盟军的轰炸机到达。

Mission One: Drop Zone

美军82空降师在指定地点进行空投，美国陆军中尉与他的部下都按计划空降，但是德军似乎预料到盟军的行动，在指定地点布置了许多防空炮。陆军中尉与他的部下受到了德军的攻击，不少部下死于德军枪下，陆军中尉必须找到幸存的伞兵，而他手中的武器只有一把刀……

第一目标：寻找四名伞兵成员，并带他们前往集合地点

第二目标：无



战地报道：陆军中尉降落在树林中，躲开了德军的侦察，而他的部下则没那么幸运，都被德军发现。陆军中尉趁德军追捕队友时迅速跑到西边的废墟，从弹药箱中拿起机枪和手榴弹，将守侯在88M高射炮的德军消灭。一名队友从天而降并加入营救队伍中，他也拿起手榴弹独自一人继续向西爬，发现树林中埋伏了一辆德军装甲车，为了让营救任务更加顺利，他用手榴弹将装甲车的车轮炸坏，但爆炸声却引来另一辆装甲车，还好愚蠢的德军在控制机枪时被击毙，因此美军得到了一辆装甲车。随后，第二名队友出现，他躲过德军的搜索逃进装甲车。两人驾驶着装甲车沿着公路向北边走，一路上击毙了控制88M高射炮的德军，美军的飞机被德军击中，坠毁在附近，第三名队友也加入队伍。这时候，德军前来支援的Pz-4D坦克从东面驶来，美军用高射炮阻拦了它的前进。第四名队友出现后，德军的援军再次出现，幸好美军占据了高射炮，才制止了德军的突然袭击。确认附近无人后，陆军中尉与四人跑向了集合点。

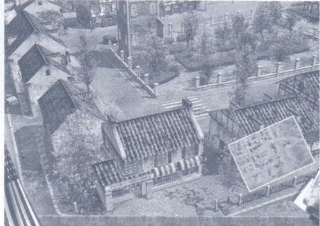
Mission Two: Nijmegen

由于错误的空投，使得盟军损失了不少伞兵。死里逃生的陆军中尉通过一个小乡村朝盟军的指挥所前进，当他们来到荷兰城市尼美根时，发现德军已经占据了这个城市。由于城市里的德军并不强大，因此盟军派出坦克，试图快速抢夺尼美根。

第一目标：在盟军到来之前占领城镇

第二目标：无

战地报道：陆军中尉五人来到尼美根郊外的田地里，这时候，盟军的三辆坦克沿着道路向着尼美根前进，但在半路遇到德军的埋伏而导致全军覆没。看到此状况后，陆军中尉决定继续往尼美根前进，坚决在盟军大部队到来之前占领尼美根。刚才那一场激战，德军的埋伏兵力也损失惨重，因此陆军中尉很顺利地来到了尼美根外围。在尼美根外围，陆军中尉再次与德军发生了冲突，并发现尼美根的建筑里埋伏了不少阻击手，因此他们并没有从宽敞的广场进入尼美根，而是从东面的房屋间穿过，从后面给德军来个突然袭击，埋伏在建筑里的德军阻击手反而被陆军中尉手下的阻击手击毙。随着陆军中尉五人的不断深入，双方的援兵也不断出现，士气高涨的盟军一鼓作气拿下了尼美根。



SOLDIERS
HEROES OF WORLD WAR II

Mission Three:Minefields

陆军中尉成功进入了尼美根，但他发现这里并没有德军的主力部队，后来才发觉中了德军的圈套，而进入了德军的包围圈当中，他立刻向盟军发电报，请求盟军装甲部队的支援。盟军指挥部让他们坚守在尼美根，他们已经派遣了谢尔曼坦克前去支援。

第一目标：到达城镇支援盟军步兵
清除城镇里的所有德军

第二目标：无

战地报道：盟军的两辆谢尔曼坦克向尼美根前进时遇到德军巡逻的摩托车队，对方还没反应过来就各中了一枚炮弹，车上的士兵全部被炸死。盟军观察了一下地形，发现尼美根附近的山区到处布满了地雷，西边有两门88M高射炮镇守，而东边则相对薄弱，于是他们决定沿东边的小道突破。没走多远，盟军就碰上了德军调往城镇防守的Pz-4G坦克，他们从后面偷袭了这辆坦克。盟军在偷袭后对坦克进行修理，准备继续前进时恰好又碰到出城的德军运输部队，盟军在原地阻击了德军运输部队的前进，但也惊动了附近的德军，一辆埋伏在建筑里的虎式坦克冲了出来，而后面赶来一辆德军的Pz-4D坦克，盟军的坦克专门瞄准德军坦克的炮位打，使其无法发射炮弹，最后缴获了这两辆坦克。盟军丢弃了那两辆谢尔曼坦克，而改用德军的重型坦克，随后他们再次缴获一辆Pz-4G坦克。盟军8名士兵驾驶着四辆坦克继续向尼美根前进，考虑到德军坦克转头缓慢，他们决定在尼美根外面的路口处等待德军。当盟军准备好一切后，率先向城镇开炮，受到惊吓的德军马上出城还击，还从远方调来好几辆坦克，包括两辆虎式坦克。美军利用合理的站位和有利的地形将他们一一摧毁。之后，盟军将坦克开进尼美根，支援已经突入尼美根的美军82空降师，同时也将尼美根余下的德军消灭。



Mission Four:Artillery Assault

陆军中尉在盟军坦克部队的帮助下成功从德军的包围圈中突围，他们依然要执行原定的计划。由于那几座城市附近都布满了德军的防空炮，它们将威胁到盟军轰炸机的轰炸计划，盟军总指挥命令陆军中尉前去破坏这些防空炮。

第一目标：摧毁德军通信设备
摧毁德军所有的自动火炮

第二目标：无

战地报道：陆军中尉三人向一所拥有德军通信设备的建筑走去，路上遇到德军巡逻的士兵，双方展开了激烈的战斗，一辆德军的Hanomag运输车从北面赶来支援，但在路途中被美军劫持，防空炮利用Hanomag运输车上的机枪消灭了附近的德军，并拿出炸药安放在拥有德军通信设备的房屋，几秒钟后，通信设备就随着建筑一起被摧毁。陆军中尉放弃了刚抢夺回来的运输车，但把运输车上的重型机枪拆了下来，让一名士兵抬着。由于德军的自动火炮无法转头，因此三人从边缘地带向西北方向的火箭炮处走去，用手榴弹炸死控制火箭炮的德军士兵，然后爬上山坡抢夺火箭炮。陆军中尉利用火箭炮剩余的炮弹将德军远处的两门自行火炮炸毁。正当他们准备毁灭火箭炮时，附近出现了士兵，陆军中尉让两名士兵进行掩护，而他自己则用炸药将火箭炮炸毁。



Mission Five:Last Stand

陆军中成功破坏德军的防空炮后，顺利进入到最终目的地，但为了盟军空军的安全，他们必须保护好此地区，防止意外的出现，同时也要摧毁城市里的关键桥梁。

第一目标：不让德军进入盟军营地
在西边的桥进行防御直到援军到达
摧毁西边的桥，在东边的桥进行防御，配合轰炸机的轰炸

第二目标：无



战地报道：陆军中尉四人向西边的桥跑去，并在路上的一个弹药箱取得修理箱。桥对面的建筑里有不少德军，他们与盟军另外三人配合击毙附近的德军，拿着修理箱的陆军中尉则赶快将旁边那辆损坏的坦克修好。随后，德军的步兵部队开始冲击西边的桥，美军的机枪手从吉普车上拿到足够弹药进行防御，德军一味地上前冲，但都过不了机枪手那一关。当坦克修理好后，美军两名士兵马上进入坦克中，虽然坦克没汽油，但可以使用火炮和机枪。美军拥有坦克后，德军步兵第二轮攻击又被击退。这时候，德军派出了一辆Pz-4D坦克，企图快速解决美军，但受到美军那辆坦克的阻击。消灭入侵的德军后，盟军的援军终于到达，美军也退回自己的营地。援军带着炸药来到这个城市，一名士兵用炸药将西边的桥炸毁。之后，盟军全体人员跑向东边的桥，通过东边的桥后，呼叫前来轰炸的轰炸机，几秒后，盟军的轰炸机飞过来对城市实施轰炸。

德军任务 愤怒老虎

1944年6月6日，美国、英国和加拿大派出三个空降师在诺曼底展开登陆，此次军事行动成功粉碎了德军的防线，但也消耗了数以万计的士兵生命。布拉德利将军率领的美军向法国城市瑟堡移动，而蒙哥马利将军率领的英军则向法国另一个城市卡昂逼近。6月12日，英国第4装甲师开始攻击波卡基村，只要占领这个城镇就等于打开了通向卡昂的大门，他们原以为这是一场非常容易的战斗，但却遭到由魏特曼率领的501重型坦克军的顽强抵抗。

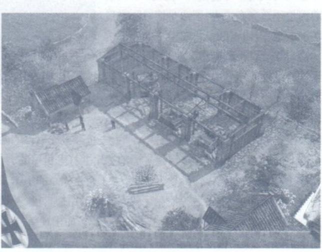
Mission One:En Route

魏特曼始终相信他的虎式坦克是世界上最好的坦克，但盟军取得了空权，再强大的虎式坦克也几乎没机会与轰炸机抗衡。魏特曼率领的101重型坦克军朝着波卡基村城镇前进，在离波卡基村数千公里处，他听到了飞机引擎声，他决定找个地方隐藏好虎式坦克。

第一目标：寻找最近的隐藏地点直到盟军的轰炸机飞走
确保魏特曼生还
破坏通信装甲车
占领桥

第二目标：无

战地报道：盟军的轰炸机到达这里只需要1分30秒，留给魏特曼的时间非常紧迫。三辆坦克来到一所房子前，发现那里有个大仓库，恰好能容纳这三辆坦克，他们赶紧躲了进去。一分钟后，盟军的轰炸机从北面出现，没找到轰炸目标就飞走了。为



了安全起见，德军暂时放弃了坦克，让三名士兵保护魏特曼一起执行新的任务。魏特曼四人匍匐来到桥前，与盟军展开了激战，盟军在桥上的防守相对薄弱，被魏特曼四人顺利通过。为了占领这座桥，魏特曼四人攻上附近的小山坡，将守侯在此的盟军消灭。之后，魏特曼往盟军占领的村子前进，他派一名士兵从后面偷袭通信装甲车，那名士兵爬到房屋后面向通信装甲车扔了一颗捆绑手榴弹，一声巨响，毫无防备的盟军通信装甲车就这样被炸个粉碎。

Mission Two:Reconnaissance

躲过盟军的空中轰炸后，魏特曼的101重型坦克军继续向波卡基村行进。为了能够让坦克军拥有足够的能源到达波卡基村，魏特曼下令切除部分坦克的能源，为其他坦克作准备。一位军官提议发假情报给盟军，引盟军的坦克部队出来，从他们那里取得足够的能源。盟军可能不会轻易上当，会先派出侦察部队去调查，然后再派出大部队。

第一目标：确保魏特曼生还
确保德军坦克不被摧毁
不让盟军任何一人逃走

第二目标：在盟军警惕之前消灭所有盟军士兵



战地报道：魏特曼与三辆重型坦克停靠在南面的小山坡上，他们将阻击受骗前来的盟军。魏特曼派一名士兵拿着火箭筒去破坏盟军两辆运输车的侦察，不让他们回去报告情况。只见那名士兵跑到分岔路口附近的高地上，准备好火箭筒等待盟军运输车的经过。当盟军运输车经过时，即被两枚不知何处飞来的火箭炸毁，幸存的盟军士兵依然不知所措，又被德军的阻击手击毙。随后，盟军看到侦察部队没有返回，以为情报属实，于是派出了强大的坦克部队。盟军坦克部队向南行进的同时，德军的士兵则为缺汽油的Pz-4G坦克加油，准备投入下一轮的战斗。盟军坦克部队发现了运输车的残骸，发觉中了德军的圈套，准备调头回去，德军趁此机会向盟军发动了攻击，由于德军拥有强大的虎式坦克，盟军的坦克根本不是它的对手，很快就全军覆没了。虽然德军坦克也有点损伤，但经过修理后继续投入战斗，消灭了其余的盟军士兵。

Mission Three:Villers-Bocage

士气高涨的德军向波卡基村全速前进，镇守在波卡基村的是盟军第4装甲师，魏特曼清楚对方还没有足够的经验，可能会在自己管辖的区域犯错误。当德军进入波卡基村后，却遭遇到盟军的火箭筒小队。魏特曼变得疯狂了，亲自驾驶着坦克冲向盟军。

第一目标：摧毁盟军第4装甲师的参谋坦克
确保虎式坦克不被摧毁
确保魏特曼生还
撤离到出发点

第二目标：无

战地报道：魏特曼驾驶着虎式坦克来到波卡基村，盟军似乎发现了德军的踪迹，派出一辆坦克出来阻击魏特曼，只可惜敌不过虎式坦克，而反倒被德军缴获。一名德军士兵从虎式坦克取出修理箱，为刚缴获的坦克进行修理。当修理完成后，德军两辆坦克分头行动，从两边向城镇发动进攻。盟军执行了魏特曼的命令，在两辆坦克都放上修理箱，可以在最短时间内修理坦克，这个策略果然奏效，盟军的防线逐渐被突破。不久，盟军第4装甲师的参谋坦克出现在北方，德军两辆坦克马上集中在一起，向北方发起攻击。当摧毁盟军的参谋坦克后，盟军的支援部队从北方进入城镇，试图包围德军。英勇善战的魏特曼立即下令所有士兵放弃坦克，暂时逃到城镇边沿，魏特曼因此逃出了盟军的包围圈，他们打算从南方逃走，却发现有辆盟军坦克拦住了去路，魏特曼耐心等待盟军坦克离开后才从南方逃出了波卡基村。

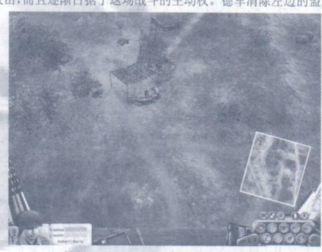
Mission Four:Hunter

经过此役战斗后，德军的虎式坦克只剩下一辆。离开城镇后，魏特曼迅速与其他修理好不少虎式坦克的坦克指挥官联系，请求尽快支援。得到修理的虎式坦克进行重新编队，再次向波卡基村行进，首先要突破盟军设立的防线。

第一目标：进入城镇
清除所有防守的盟军
确保虎式坦克不被摧毁

第二目标：无

战地报道：德军的虎式坦克首先向盟军的高射炮开炮，引来几个拿火箭筒的盟军士兵和两辆坦克，但他们都死于德军坦克的炮下。盟军的战壕里有不少士兵，德军虎式坦克的机枪很难打中他们，因此虎式坦克不断向战壕开炮，清除那里的盟军士兵，轰炸战壕的同时也把附近的两门高射炮摧毁。德军继续前进，盟军的援军再次出现，一辆坦克从北面出现，另一辆则从东面出现，计划从两边夹击德军，但可惜最后还是失败了。为了避免再次受到夹击，德军向西行进，在那里同样也受到盟军坦克的埋伏，幸好德军顶住了这次攻击，而且逐渐占据了这场战斗的主动权。德军清除左边的盟军部队后，再次回到中间地带，正准备进城时，盟军的埋伏部队再一次出现，由于德军所在的位置不利，受到的打击相当大，虽然还是顶住了盟军的袭击，但坦克已经被破坏得破烂不堪。经过一番修理后，德军的坦克终于顺利驶进波卡基村。



Mission Five:Liberation

最后，德军再次进入波卡基村，但他们手中只有一辆虎式坦克，而盟军也缴获了一辆虎式坦克，魏特曼此次进入波卡基村就是为了夺回那辆虎式坦克。如果惊动了盟军，必须坚守此村庄，直到德军的支援部队前来。

第一目标：修理波卡基村里的一辆虎式坦克
守住波卡基村，直到德军支援部队前来
确保修理好的虎式坦克不被破坏

第二目标：无

战地报道：魏特曼带着一辆虎式坦克来到波卡基村的边沿地带，虎式坦克首先向盟军两边的高射炮轰击，引了来一群拿火箭筒的盟军士兵，但都死于机枪下。盟军附近的两辆坦克听到爆炸声，马上赶到爆炸现场，但遭到德军虎式坦克的袭击，一辆克伦威尔坦克被德军抢去。德军将那辆克伦威尔坦克修理好，并派四人去驾驶它。两辆德军坦克并没有直接冲入波卡基村的中心，而是饶着村走到东边，从后面袭击毫无防备的盟军。当德军清除波卡基村里的盟军部队后，便派人去修理损坏的虎式坦克。不久后，东面出现了大批的盟军，先是两车的火箭筒士兵，然后是几辆重型坦克，德军在魏特曼指挥下顶住了这次攻击。■







天堂Ⅱ 十万个为什么后记

文/火舞耀扬



天堂Ⅱ》公测近一个月了，这《十万个为什么》的专栏也近尾声，最后一期我并未想好写些什么，姑且和大家在这里聊聊天吧！以往所写的专栏，其实都是《天堂Ⅱ》的，包括韩国、日本、美国、中国台湾，甚至还有欧洲的服务器，和国内的联系不大，因为那时候国内还没有开测。这期本应该写点大陆服务器的事情，但是国情不同，这边一下就开了三十组服务器，小弟着实有心无力，不可能知晓所有的奇闻异事，如有厚此薄彼的地方还请各位朋友见谅。



最新冲级技巧曝光



要是以前绝对会有人问我："既然都是《天堂Ⅱ》还分的那么清楚干嘛？"这话到了今天还有人会问吗？国内的游戏环境和国外不同，而中国玩家的计算机水平却要高出国外很多，加上人口众多，可以说是人才济济了。《天堂Ⅱ》一向被称为贵族游戏，在各个服务器中都活跃着一大批天币战士，因为世界上还没有哪个国家对虚拟交易立法，所以这个行业并不违法。天币在国外大有市场，但在国内服务器却如同废纸。笔者在公测第四天的广州一服就看到有人在发钱，如果加入其公会每天还有工资可拿。《天堂Ⅱ》玩到这个地步，绝对可以当做炫耀的资本。

对于练级这个大难题，国人玩家也是妙招多多，大家都是经过无数遍地测试和思考才想出这些方法的，下面就和大家分享一下。

在众多怪招中最理想、最科学的方法是八带一，也就是八个法师跟着一个主ID练级。八个法师的级别一样，但主ID可以与他们相差10级以上，然后组队越级打怪，法师吃灵魂蛋集体放魔法秒杀怪物。用来练级的怪物高出主ID五级左右，效果最佳，即使怪物等级和主ID平级，经验也比单练多的夸张。毕竟八法师挂蛋攻击的总伤害十分惊人，主ID拿到上千的经验都不希奇。这也是笔者在公测第三天就见到二转人物的原因之一。

另外现在单练包房的法师越来越多，大家的思路和技术也越来越成熟。在北京一服的矮人村米矿，笔者就见到几个法师包房单练，而且速度奇快。他们先施放一个群毒，等怪物的HP减少之后，一个群火消灭一片。这样练级很容易掌握节奏，效率也十分理想。当时是公测的第三天，进入这里的法师也都在25级以上。以前被人们认为体质脆弱的法师现在已经基本脱离了团练，寻找合适的练级方法和理想的技能组合成为了高手玩家的研究课题。这样练级根本不会出现SP短缺的现象，而且得到的钱也很多，是个不错的单练方法。

还有一种方法是一拖一，无论主ID练到多少级，身边总要有个4级左右的ID组队，这样经验会比平时高一点，即使怪物级别低于主ID，其效果依然明显。不过这种方法主要是越级打怪，如果在低级怪区练级，那还不如找块合适的地方单练。

其实练级的方法应该还有很多，还需要大家不断地去挖掘研究。越级打怪已经是很平常的事情了，大家的操作技巧也是越来越强，如何更快、更安全才是研究的重点。《天堂Ⅱ》还要继续，而中国玩家能否一路赶超国外服务器目前的顶级人物级别，相信这还是很有悬念的。



外挂问题老生常谈



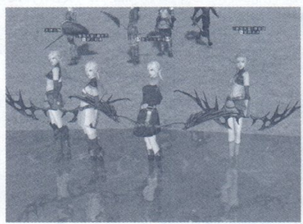
外挂问题一直长期困扰着大家，《天堂Ⅱ》也不能免俗，公测时期外挂泛滥，情况严峻。不过官方还是为此做出了许多努力，公测第五天就有版本更新，虽然各种外挂也更新了，但官方这种努力还是应该给与肯定的。从技术上讲，虽然免除外挂只是时间问题，但《天堂Ⅱ》毕竟不是国货，从它诞生的那天起就有着各种BUG和漏洞，原本残废的它能否适应中国国情，能否维持正常的游戏秩序，这对运营方可是一个非常大的挑战。让我们一起看看《天堂Ⅱ》在大陆的未来，一起看看这款号称目前世界第一的网络游戏的未来。笔者和朋友在游戏刚开测的时候因为要作磨刀任务刷钱，所以也注册了几十个连号，不过被官方一次全部封杀，虽然难过但官方的努力还是要支持的。看看官方主页上的外挂宣言，让我一起对外挂说不！



公测职业现象观



大陆公测对游戏做出了一些改动，不过官方并未说改了什么，所以笔者也不是很清楚。但物品暴率明显要比内测时期提高了不少，这样大家玩起来也多了几分动力和激情。还有就是PK惩罚加重了，笔者因为杀了几个外挂而红名，从而损失惨重，被几个"和平主义者"杀成了残废，最后还是叫来朋友以暴制暴才保住了唯一的一件装备(>_<)。所以大家在PK的时候要特别注意，现在的红名惩罚十分严厉，死一次掉落几件物品都是常事。当然也要小心那些心怀不轨，吸引大家攻击而且暴取大家装备的小人。







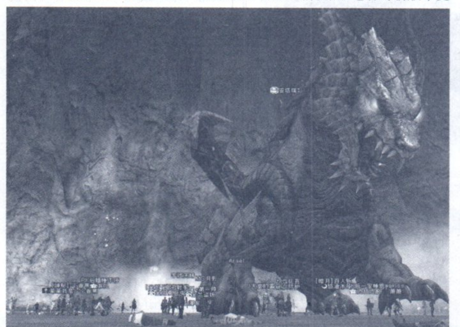
在大陆《天堂Ⅱ》中的职业数量仍然不平衡，宝藏猎人的威力被一些媒体过分夸大，导致现在十个人物中就有四个宝藏猎人。实际上宝藏猎人从数据上来讲并不是很强，关键是他的技能非常实用，只有那些操作技术好，战斗神经敏锐的玩家才能正确掌握这些技能发动的时机。相比之下抛开技能因素，深渊行者和大地行者在属性上都要强于宝藏猎人，而且在技能的多样化上也要好于宝藏猎人。所以玩家在选择职业的时候要特别注意和朋友间的配合，职业的多样化才能保证队伍的实力。

另外笔者上一期说出兽人战士可以秒杀血女之后，各服务器的兽战数量明显增多。虽然不知道9月《家游》到底有多少进入了玩家手里，但是兽人的增加对笔者练级还是造成了困难，这是不是就叫“自作孽不可活”？嘿嘿，其实我早料到这样的情况了，所以当时没和大家讲清楚什么职业的兽战才能秒杀BOSS，现在告诉大家是兽人破坏者！练错的玩家可别打我哦。不过兽战在一般情况下真的很强，但是大家在PK的时候千万不要向精灵挑衅，兽人那点命中还没有哪个精灵会放在眼里。

兽法在内测的风光决定了公测的火暴，现在兽法的比例很大，而且女性玩家居然大多练的这个职业，真是让人费解。其实兽法本身就是一台战争机器，无论属性还是技能都很卓越。优秀的HP上限保证其强悍的生存能力，的确适合那些刚刚接触游戏的MM玩家。而且兽人MM们身材高大，体形彪悍但却不影响美感，形象也不丑。而且兽人MM的声音非常好听，笔者也建了一个ID，无聊的时候就听她在游戏里吼两声以便舒缓下精神上的疲劳（石子：变态！）。兽法的弱点还是在于施法速度，团练的时候基本上就是个肉盾兼保姆，如果等他们发动攻击，估计全队都要死光了。而且兽法毕竟不是战士，防御上比战士系职业低上许多，所以PK、练级的时候要特别注意，尽量避免肉搏战，特别是高攻、高防的变态职业。

近日台湾服务器传出了死灵法师可以秒杀村庄守卫的流言，笔者没练过召唤系所以对此深感怀疑，于是找朋友敲诈了张月卡，重回台服希望能见到可以秒杀70级NPC的高人。老天爷也算是待我不薄，在我苦苦哀求之下，终于有个76级的台湾同胞愿意表演，于是我搬来了小凳，睁大眼睛准备看他表演。但结果却令我失望，死灵法师的确是可以单挑城里的NPC，不过并不能秒杀，其诅咒技能也的确夸张实用。虽然结果不尽人意，但过程还是很有趣的，那个台湾玩家死了三次才将那个NPC杀死，而后告诉我说他平时自己杀的时候都没事，但有人在身边看着使他紧张，所以才死的。

他的操作技术不能说是优秀，起码我周围的朋友就要强过他很多，不过76级的级别还是很让人羡慕的，笔者最高级的ID也不过是个72级的深渊行者。另外召唤系的职业SOLO时的确厉害，元素使和暗影召唤士也可以SOLO城里的NPC。但在战争时期召唤系的作用并不太大，现在在台服召唤系职业的地位并不很高。看了台服的情况后，笔者对新版本更是期待，希望官方早日开放第二章，这样各位看官就可以和朋友一起大杀四方，感受战争的魅力与残酷。另外要注意的是召唤系的召唤频率很低，要隔好几个小时之后才可召唤第二次，这也是在台服没人愿意给笔者表演的原因。



牧师职业在大陆《天堂Ⅱ》受到了冷遇，因为大家冲级速度很快，所以牧师中的加血机还是很受欢迎的。但先知这样的辅助牧师却没什么人理会，因为牧师的辅助技能比起剑刃舞者和剑术诗人来说威力的确是差了不少，但胜在全面。希望玩家们要不因为练级速度和PK强度而厚此薄彼，造成职业的不平衡，所谓物极必反，等到要用到先知、神使的时候，你们就哭去吧！

弓手方面还是个大热门，白精灵村在公测第一天和煮饺子差不多，放眼望去到处都是人，笔者为《天堂Ⅱ》而组装的那台号称“梦幻配置”的机器都出现了卡机现象。相比练鹰眼的玩家，的确是多的过分了。其实鹰眼也是非常强的职业，基本的SOLO技能比起银月和暗影来也都不少，而且还有“爆射箭”这样的群体技能，在战争中的作用不可小觑。受到冷遇的原因有两个，一是鹰眼缺乏弓手所具备的移动速度，身为弓手其主要作战方式就是跑打游击战，移动速度低是致命伤，但鹰眼的技能和高伤害还是弥补了些许不足；两一个原因就是鹰眼前期实在是太郁闷了，因为SP的限制使得他们在60级以前基本不能用弓作战，因为盗贼职业时的技能都要到二转以后才有充足的SP来补充修习，这个实在是大问题，不过努力一点还是可以克服的。



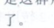
YY的结尾



说来说去又谈到职业了，呵呵……要被石子骂的（石子：我有这么凶么？），偶换个话题。

说说大家都关心的女性玩家吧。虽然网络游戏在大陆有六年的历史了，不过女性玩家相对来说还是很少。《天堂Ⅱ》这款战争游戏依靠着唯美的画面和精细的制作骗来了不少MM玩家，但当新版本开启的时候我也不知道还能剩下多少……不过游戏也不是只有战争，你可以去旅行，可以和朋友赛跑，也可以把它当成恋爱养成游戏来玩。网络游戏，快乐第一嘛！现在大陆这边也有女性公会了，这些可爱的MM虽然游戏技术一般，但大家也不要随便欺负人家。在《天堂Ⅱ》里遇到女性ID也不要大喊人妖，因为游戏里的MM现在也不少呢。从公测的形式来看，女性玩家选择白精灵的越来越少了，而兽人和矮人成为了众多MM的新宠，人类和黑妖的数量也在增加，看来MM们的品位也在变化啊！估计男性玩家都是希望MM们练黑妖，嘿嘿……

这个《天堂Ⅱ十万个为什么》的专栏是应石子之邀请写的，我原来的意思是搞个《百事问》就可以了，结果连一百个问题都没达到……这类的稿子我是第一次写，所以第一期的错误很多，自己都不甚满意，而且还要寓教于乐，弄的我头大。这几个月来没有一天不在想“为什么”的，虽然也找了朋友帮忙，但那些损友的问题没一个正经，而且他们都是资深玩家，游戏对他们来说已经没什么问题了，他们的乐趣在于寻找BUG，钻游戏的空子，从而提高自己的级别和战斗能力。这样也算是一种玩法，既然有BUG存在，那就是游戏厂商给予玩家的方便。“成为最接近GM的人”就是这群用BUG游戏的玩家口号了。



该结束的总要结束，就说到这里吧！祝愿大家在《天堂Ⅱ》的世界里练级开心，泡妞顺心，打宝过瘾，PK无敌。嘿嘿……最后送大家十六个字——仁者无敌，勇者无惧，霸者无双，智者无华。■





天堂Ⅱ 职业舞男的生存观

文/牙牙

我从亚丁城中决斗者凯恩屋内步出，脸上一扫40级前的阴霾，因为现在的我终于成为了暗精灵种族中重要的一员，我将从此为暗精的族人赢得更多的赞誉。我能感觉到，自己的头上萦绕着剑刃舞者的光环。

剑刃舞者，出身暗精灵种族的骑士，不知道有多少人能真正的了解这个职业的伟大，能够在他们妖媚的舞蹈中猜透他们深沉智慧的心思，但是我知道，选择剑刃舞者职业的暗精灵男性，并不多见，因为当我出现在大家面前时，他们首当其冲的为我取了一个绰号“舞男”（在游戏里就是这样子，喊着喊着就成了流行 =.= 我汗）。为什么要选择作“舞男”，在40级后放弃了重装精通的骑士特点，而成为手持双刀，以精妙的舞蹈加高攻击力狂啸亚丁大陆的角色？我说不明白，但是舞蹈本身，就给人一种很曼妙的感觉，我喜欢那种诱惑，我也喜欢这个事实——骑士出身的舞者，不但自身属于攻击型角色，其全员提高的BUFF技能更是可以使整支队伍的战斗力上升一个高度，尽管秉承暗精灵体质的局限，他们的血量相对其他职业来说捉襟见肘，但可以毫不夸张的说，舞者是队伍中的一把剑，而白妖的剑术诗人则是一块盾。

我知道无论别人怎么称呼我，都改变不了舞者重要的地位，更何况舞男从始至终都是非常酷的角色，冷峻的外表加上优秀的自身条件，极快的冲级速度以及实用的舞蹈技能，都是我为之骄傲的地方。

想了解舞男，首先来看看舞男的重要技能。这里说的并不是40级以前沼泽骑士的技能，既然被人称为舞男，自然首当其冲的就是其精湛的舞技，所有的舞蹈都是团体BUFF，而且舞男的好处在40级时便可立即显现。很多职业到了40级后需要去打自己的技能2转用书，拿先知来说吧，他的40级技能导引跟死之呢喃很是诱人，44级的速度激发更是令中期的各种战士职业都流口水，但是如果这位先知运气不好一直都打不到或收不到相应的技能书，那么他也不过就是个挂着羊头卖狗肉的先知而已。但是作为舞男的你不需要考虑这些，只要你拥有足够的SP，手拿双刀，马上就可以跳出令人心醉的舞蹈，相信经历过在克塔的冲级阶段的人是不会缺这两样东西的。

那么40级等待舞男的是什么呢？第一招，“火灵之舞”。40级的你还没走出克塔这个练级的圣地，而克塔练级队伍基本都是一个骑士开怪配少量的奶妈然后剩下的基本都是刺客为主的队伍，那么火灵之舞跳出就会让身为打手的刺客们致命攻击（就是所谓的爆击）威力提高，而且不是一般的高，是非常高！刺客们本身的被动技能致命威力就是提高致命攻击力的，加上舞男的火灵和牧师的弱点催化，这个队伍的攻击力马上直线飚升，如果再来个先知加上导引跟速度激发，那更是一发不可收拾。也许有人说，这里还有其它人的功劳，先知的作用更多一些，但是舞男是提升致命威力的攻击力，而且是将近一倍的提升，如果没有舞男那么先知的BUFF只是个空洞的铺垫而已。

第二招，43级的“光耀之舞”。此技能可以增加对不死生物伤害的圣属性攻击力。当然，43级的舞男还不足以去龙谷那个不死生物聚集地练级，但是克塔2楼的死亡骑士，跟小BOSS已经可以让你小试牛（双）刀了。

第三招，是46级的“士气之舞”。此技能增加整个队伍中的命中力，让整个团体的刀刀落在怪物身上，可恶的miss再也不见，换来的是刀刀见血的伤害值。

第四、五招，49级“神秘之舞”和52级“专注之舞”，基本都是为了法师团队加的BUFF。前者是增加法师的魔法攻击力，后者是提高法师的施法速度。基本上，舞男都是跟随战士团一起练，而法师往往喜欢solo或是组成一个席琳长老小队。所以这两个技能有点鸡肋之嫌，但是后者可以提高队中牧师的释法速度，也算比较好的技能了。

如果你够毅力将自己的等级提升到55级，那么会跳“战士之舞”的你将受大多数队伍的欢迎，增加全队的攻击力，不用说大家也知道它的作用了。58级的高级舞男，你将学到第一章中最后一个非常有用的技能“狂暴之舞”，等同于先知的速度激发，提高全队的攻击速度。

前面说了说舞男的基本舞技，看上去全都是辅助系技能，很多人会以为这个职业就是一个BUFF机，但实际上，舞男在队伍中所扮演的角色并不简单的只是辅助型职业，而是一支队伍的主力。如果有一个舞男在队伍里，这个队伍的攻击力会大大的提高，而且安全系数也会增加，当然这是相对于操作好的玩家来说的，比如我……（最近不流行鸡蛋西红柿了吗？怎么全改石头了，要命哇~！）

舞蹈提高攻击力这是无可厚非的，而从安全性来说，有些新手朋友可能不大明白。举个例子吧，比如在《天堂Ⅱ》中视角有时候很难照顾到全部，再好的老手也有打盹的时候，当一个队伍开怪时，有可能会从角落里跑出一个或者多个怪物，如果在怪物暴动时队伍中全是攻击型职业，那是无所谓，但是一旦怪物盯上队伍中的辅助牧师，那就有可能是致命的打





击。这个时候就是舞男挺身而出的时候了，只要舞男不论是哪只舞蹈一出，那么所有的怪物都会向舞男扑去。当然，多个怪物扑来也不必害怕，要记得舞男是骑士出身啊，直接开极限防御，舞男就象一块坚硬的磐石，而且只要站在舞男身后的牧师们不死，他们也是不会让舞男死掉的。所以有一个舞男在的队伍是非常安全的，牧师同志们都不用怕怪向自己身上招呼，而一个队伍中如果牧师安全，那么这个队伍一定是最有保障的，练级效率会大大提高。所以，我在练级时遇到紧急情况，暴动过后，总是被队友们称赞：这个"找死舞"跳的好……"找死舞"我吐血……我苦命啊！不过话说回来，当你被美丽的MM们尖叫包围时，那感觉也是非常好的。

另外，这里还要着重说明一点，舞男的BUFF技能全是40级以后才出的，难得的技能当然不能浪费，舞男的所有舞技和其他职业的BUFF是不重叠的。解释一下，比如开怪的骑士，首先先知给个加速度激发、攻击加强、神圣，那么舞男相应跳出狂暴之舞、战士之舞、光耀之舞后，你可以看见在他的技能栏上是6个BUFF，都对骑士产生作用，并不是说加了速度激发后舞男的狂暴之舞就失效了，虽然他们的效果都是相同的，但是舞男的舞蹈不会冲掉前面先知技能的效果，它们是同时作用的。这跟兽法的BUFF是不同的，兽法歌唱后，相应的牧师技能就被挤掉了。可见，舞男的BUFF之重要，同样道理，白妖的剑诗BUFF也是非常有效的技能。希望舞男们能够充分了解自己的重要，然后发挥自己在队伍中的作用。

在PK方面，舞男的PK技能非常之少，而且有用的少得可怜，只有一个要害刺击。冰冻之击施放时间长而威力又非常一般，象辅助的那些什么衰弱术，能量破坏什么的，就我亲身体会实用性非常差，首先命中低，而且伤害效果一般。顺便提一句这些技能是需要书来学习的。所以，舞男PK基本上是自己N只舞跳出，然后吃蛋上去跟人拼命了。辅助放血的要害刺击，秉承暗精的高攻击，又双刀加身，精通双重武器后威力不弱。舞男的普通攻击非常高，本身双刀的攻击较一般的武器就很高了，而且舞男一般都是重装上阵，所以PK不会吃亏。但是要记得一点，灵魂蛋是一定要吃的，将自己的长处发挥到极限，而且活用技能。大家都知道舞男有极限防御，但开极限防御的时机是个讲究，要兵不厌诈，先放个防御或者攻击的技能爆开气，别人会以为你放极限会跑开，这个时候你就毒啊吸血啊招呼上去不要客气，当他近你身边准备砍你的时候极限防御打开，吃蛋拼命。当然，这对老手是没有用的，因为他们会从舞男出技能的姿势看出是不是极限，不过加上BUFF和灵魂之力的双刀在剑刃舞者的手中可谓将刀的攻击演绎得异常精彩，运气好了连续爆击配合灵魂蛋那攻击只有一个"爽"字。不过，千万记得跟人PK玩的时候不要组队啊，其中的快乐只有各位自己去体会了。

舞男出身暗精，冷酷的外表注定成为游戏中的一个焦点，20后到40级前缩在琐子甲当中，左手鹫盾右手革命，相当的帅。笔者在内测时出D顶一套比较早，所以在路上经常碰见路人询问"你身上穿的是什么衣服啊？"极大的满足了笔者的虚荣心。40级后双革命双暴风的二刀流也是非常好看的，合金加身就是一个酷字。尤其是跳舞的时候双刀一挥，脑门之上红光乍现……《天堂Ⅱ》是个非常美丽的游戏，谁都想在游戏中穿的好看，打的精彩，舞男在这方面当仁不让，可谓是从20级帅起一路帅到底啊！那些想在游戏中泡到可爱MM的GG们这里隆重推荐舞男^^！笔者以前在外服练的是兽法战狂，可谓是丑到了极限，有时候有人看见我都说还以为是怪物呢点上就要打，郁闷之极。所以大陆内测就选了舞男这个帅帅的角色来弥补一下小小的虚荣心。不过话说回来，虽然好看，但是舞男是个非常烧钱的职业，D顶一套就要比刺客类的玩家多出将近10万天币，后期因为双刀的缘故双革命、双暴风、双武士、双瑟长一路换上去，分别是332万、650万、1200万……吐血啊！要知道天币在《天堂Ⅱ》中实在是非常难打，如果人品稍差，自己不努力就不能成为一个高阶的舞男，而且前面说了舞男就是普通攻击，技能很少，所以舞男想强就必须拼装备，这也是舞男一个比较尴尬的问题。不过经过努力，舞男还是可以实现自己的理想的，毕竟去哪一喊都会有人组，有工作就会有钱。舞男非常全面，虽然血量较少，防御也是可以的，等级稍微高些就可以开怪，可以说是个半职业开怪者，这就给舞男奠定了努力的本钱，只要你不懒，那么"钱"途一片光明。身为舞男，后期龙谷练级是队伍中非常需要的一个职业，尤其是58级的狂暴一出估计就要把中期非常吃香的先知同志们挤下岗了（先知们不要打我啊！= =）。

最后多句嘴，舞男二转任务中有两个难点。一是35级风车任务的洞比较难找，参见图示红圈圈定的范围。注意要看清楚怪的名字，因为有两个美杜沙，打错了就要重接任务哦！还有一个NPC比较难找，就是奇岩的梅德休斯，他在奇岩的殷海萨神殿后面的柱子边上，从奇岩的东门进来比较容易看见。当时笔者找这个NPC，不小心被卡住了，真可谓是急出一身汗。第二个任务是去矮人村庄打地下水脉中的魅魔，怪打完不要回来，要先打它的随从然后打它才能完成任务，斗神会出现在你身边不用回去风车洞穴找。总之，选定舞男这个职业你的天2生涯会很精彩，祝各位舞男在自己的《天堂Ⅱ》生涯中舞出属于自己的精彩。可怜牙牙因为盟的关系公测改练暗骑了，各位可以在卡因服务器找到我，本人是GT钢铁阵线的，希望以后能和各位交上朋友，毕竟《天堂Ⅱ》中朋友多才是真正的王道！■





密传职业大比拼

文/王旭东



攻击力最高的人——法师

我们把这个攻击力最高的奖项颁给法师，可能很多人不服，战士认为自己的平均攻击力才是最高的，刺客认为自己打出致命一击的时候，攻击力才是最高的。经过反复的试验，我们发现，40级的全智法师才是游戏中攻击力最高的（目前只开放到40级）。一个全智的40级法师，使用最后的绝技——炙炎法球，在打怪情况下，平均一次打掉怪物7000左右的血完全没问题，而在PK时，炙炎法球打一个全防的40级战士（除了本身的防御，战士身上还有加防的装备），再加上使用圣印保护技能，一次也会打掉这个战士最少800左右的血，这样的威力，就算是打出致命一击的刀刺客也是甘拜下风。可能很多人又不服了，在40级之前的法师是不可能达到这样恐怖的威力的，确实，在40级之前不同的职业都有可能成为攻击力最高的人，但是我们毕竟是用数字来说明一切，反正现在是不会有人可以突破法师的这个攻击力了，所以《密传》中攻击力最高的人，就非法师莫数了。最后说一下，游戏中攻击力最低的职业应该是拳师了，你让一个40级的拳师打40级的战士一下，你就知道为什么了（拳师们可不要哭哦）。

防御力最高的人——战士

说完了攻击力，下面来看看防御力，对于这个奖项颁给战士，我想不会像上一个奖项那么遭受非议了吧。无疑，战士这个职业在《密传》中确实是防御力最高的，除了战士本身的高防御，游戏中战士的高级装备也多是加防御的，再加上战士的防御辅助技能，其他职业的攻击打在战士身上，就相当于挠痒痒。一个上了20级的战士，只要装备不是太次，已经不可能被任何等级任何职业的人秒掉了。在同等级的情况下，除了操作非常好的刺客外，其他职业也是战胜不了防御力过于强大的战士，一个20级战士战胜一个30级的法师或是拳师已经不是什么新鲜事了。防御力最低的人我们也提一下吧，可能大家也猜到了，那就是法师，毕竟我还没见过有哪个法师把珍贵的升级点数加在防御上……

速度最快的人——刺客

《密传》中比较细致的设定是，游戏中各种角色的速度都不相同，论移动速度、攻击速度，刺客当属第一。刺客这个职业也就决定了他在游戏中属于敏捷型角色，刺客除了移动速度快的出奇，攻击速度也是令人震惊的，刺客的技能攻击都能在一秒钟之内完成，这是其他职业所不能想象的，所以很多人都抱怨《密传》这个游戏太过偏袒刺客了。比起法师慢吞吞的念咒，刺客早就攻击N次了，所以法师是游戏中攻击速度最慢的职业，移动速度最慢的是战士，几乎所有的刺客VS战士的PK大战中，都会出现战士狂追刺客的“龟兔赛跑”局面，PK中战士最郁闷的就是被低级刺客打完了就跑，虽然刺客还不具备重创战士的可能，但战士永远无法追上刺客来展示他的强大。

最血牛的人——战士

血最多的人无疑就是战士，除了在体质上，战士加一点可以比其他职业获得很多的生命值，但是这个评选也最没有意义，因为在《密传》里，战士血牛没有任何优势，游戏中也很少见到全部加体质的战士。随便提一下，法师是游戏中血最少的职业，也是在PK中被秒杀次数最多的（没办法呀，毕竟很少有法师会加体质）。

升级最快的人——刺客

我想没有人怀疑刺客是游戏中升级速度最快的职业，不论是单练还是组队，刺客都有着超强的练级速度，尤其是使用弓箭的人。曾经有人试验过，一个有着丰富经验的弓箭刺客，另外建了一个小号，想看看弓箭刺客最快可以在24小时内升到多少级，试验结果是：39级！这样恐怖的升级速度恐怕是其他职业想都不敢想的。下面就来看看刺客最快的练级方法吧。

首先建造人物的时候7点属性点全加力，前期攻击高。1~10级主要是打猪头兽之前的怪，魔界之犬和麦加魔比较适合刀刺。前期练级可以和新手任务相结合，这样可以获得一些装备经验和宝贵的血瓶。在练级时特别要注意收集以后任务需要的原料，这样可以省不少时间。10级之前的刺客尽量用刀，而到了10级，你练级的速度又可以上一个台阶了（虽然建议刺客这个时候用刀当武器，但绝对不要把珍贵的点数加到暗杀系技能里，要把点数留给弓箭系技能，因为你后面就要用弓箭来提升你的练级速度了）。

10级有了1点能量盾，这个时候正是与其他玩家拉开等级差距的开始，所以练级千万不要吝啬。买一个合适的盾再带上大量的血瓶，在魔域前的山地上，找等级比较高的巨型猪头兽练级（黑色的那种，白色的是主动怪）。练级时要精神集中，因为能量盾只有1级，血不满时很容易被秒杀，所以不要让自己的血少于70%，操作好的话你会发现这个时候练级依然和前10级一样快。

上了15级就有第2级能量盾了，这个时候可以继续打猪，也可以进魔域打堕落，效率不一定会比打猪高，但是堕落出第一套暗金装备，对于前期刺客很重要的巴哈母特装（也就是血装）就在这里出。这里可以一直打到20级，而且这个时候要改练弓刺客，这样你以后的升级速度又会提上去。

20级后选择余地就大了，可以去香巴拉城（2城）也可以留在老城在魔域的地下城继续练级。推荐先去2城，这里可以边做任务边练级，不过要注意去之前先做完1城的任务，2城任务奖励中有比较实用的抗性腰带。20级以后，刺客的闪躲重要性就体现出来了，推荐用22级的盾和抗性腰带去升闪躲，最好2个先各加50点，钱不会要很多，前期练级的钱应该足够了。有了这两样东西，可以选择去1城地下打飞飞，血少、经验多，缺点是来回跑很累人。也可以去2城打葛布林或石像，葛布林血少，不过人多，一般弓手都会选择打这个，所以去打不主动进攻的石像也可以，攻击速度慢，加上你的闪躲，打起来不是很吃力，有钱的话可以带上金牌，这样效率是相当高的。

20级到25级可以去地宫二层打“巨蟒”，不过巨蟒的攻击力和血都比较多，虽然经验高，但杀的慢，如果你没有好装备，建议回去打白猪，经验不及巨蟒，但是速度会很快，而且不会有生命之忧，一路冲到25，这时看看表，你总共也不会用时超过5小时。

如果发觉打白猪升级比较慢了，可以继续冲到地宫2去杀巨蟒，这时巨蟒已经对你构不成威胁了，慢慢熬过30级，换了武器，杀怪就轻松多了，敢打双头蛇了，建议组一个拳师帮你补血，也可以组个战士帮你去扛怪，这样的话，从25级升到35级也不会超过12小时。

最后还是要在地宫里面练级，这个时候魔界甲虫和巨型魔界甲虫成了你最佳的练级对象，利用最后的7个小时，冲3级并不困难。有一点要提醒一下，就是后面要有耐心打同样的怪，不要不停找不同的怪打，时间就浪费在来回跑路上了。这样的话，在24小时之后，你将到达39级的高峰。

PK最强的人——弓刺客

通过尝试，在同等级、装备的情况下，刺客凭借着BT的技能和敏捷的速度，成为了《密传》中PK的王者，这点已经得到了肯定，但是在刺客的分支里，究竟是刀刺客强大，还是弓刺客更强呢，一直是很多玩家讨论的焦点。

刺客的两种职业分系，刀刺和弓刺不论在韩服还是国内内测时都是人气最旺的职业，其中尤以弓刺为盛，而刀刺又分长剑系和匕首系，长剑系的为多，匕首系的综合素质则是刺客中最差的。

那么这里就出现一个问题，似乎大家都以为弓刺在攻击威力上要胜过刀刺，之前很多人也抱这样的想法，其实在《密传》的攻击系统里有这样一个隐藏的属性，就是远程攻击时有防御加成（是指被攻击对象的），细心的朋友可以去对比一下，其实弓手的实际伤害比近身攻击的低。另外，弓手的弓箭在攻击速度上是最低的，大概每1.2秒发一箭，而刀刺的剑攻击速度居中，大概每0.6~0.8秒一击，虽然只是短短零点几秒的差别，但在实际PK中效果就不同了，比如弓刺和刀刺在PK中同样使用致命一击，希望秒杀对方，这里弓刺除了有攻击时间的差距外，前面提到过的远程攻击威力低于近身攻击威力的劣势也会暴露，毕竟弓刺在PK中不能靠得太近，在射程距离刚好的位置就发动攻击；另外将同等级别同等提炼值的刀（刺客适用的）和弓作比较（这里忽略使用者能力不计，角色属性相同），都在普通攻击的情况下，弓打出的致命一击的机率只有刀的70%，也就是说，想一击毙命的话，刀的胜算大过弓。

其实，弓在PK时是有一个绝对无敌的赖皮技巧的，在同等级时，没有人会比弓刺客更快，所以弓先给敌人来个冰，等敌人慢下来，再用毒，此招极为折磨人，最讨厌的是就算你能靠近弓，弓立马用个定身，然后继续远射。如果对方是刀刺，弓也有可能被定住，但是要知道，弓还有冲击波这个技能，敌人只要靠近弓，一个冲击波，敌人也只能继续追了。虽然弓的攻击力可能要比战士和法师低一些，可是在这种消耗战中，就算再低，最后胜利的还是弓。刀刺客虽然有可能攻击到弓刺客，但是在同级别的情况下，哪怕是致命攻击，弓刺客也是不会被秒杀的，另外战士和法师也都是无法秒杀弓刺客的，况且在操作高手的面前，战士和法师不论操作技巧再好，也是连个边都碰不到弓刺客的。





最受欢迎的人——拳师

在《密传》的世界里面，我想没有一个人会讨厌拳师，不论是在组队，还是其他时候，拳师担任的角色，永远不会符合它的职业名字。拳师真的就是一个辅助职业，大多数的技能点都花在辅助技能上，不用担心组不到队，应该是很多人追着组你，所以放心的去越级打怪也没关系，因为你的主要职责就是给队友加血。在《密传》中，血瓶是奢侈品，再加上游戏中的钱也比较紧张，所以很多职业单练，光是血瓶的消耗就会穷死了，因此把血瓶的钱省下来，请个拳师一起练级，也是非常合理的。做为拳师，几乎很少出拳打怪，所以不用担心自己的攻击技能，因为只要你的等级上去了，攻击力自然也上去了，初期把技能都加在辅助技能和加血上，会让你成为高级玩家的宠儿，组队练级的速度可要比拳师单练快上N倍！从城里不间断的“真诚邀请拳师一起组队练级”的喊话中，我们已经知道了，谁是《密传》中最可爱的人。

最郁闷的人——法师和拳师并列

既然是并列，那就说明他们都有比较郁闷的地方。

练法师，在密传里总体来说是比较难玩的。首先作为法师应该有强大的攻击力这点在密传中确实体现出来了，但是念咒时间和回魔速度总是致命伤，练级方面大概主要原因也是因为目前弓手太强悍了，往往法师念咒总是还没放出来怪已经中了N多弓手的箭倒地了。另外，法师的血少得可怜。回魔速度也很慢，看着弓手打的痛快经验狂飙就感觉到了法师的悲哀。最让法师抱怨的还有关于蓝瓶的设计，这个完全依靠魔法的职业，竟然在游戏中买不到蓝瓶，这多少让许多魔法师们一直在社会的最底层苦苦挣扎着。

再来说拳师，说到自身的攻击技能，虽然说也有攻击不错的几个技能，但是有个很重要的问题，那就是拳师的蓝完全不够用，辅助技能都使用的拳师，如HP回复量增加、增加防御、增加生命上限，一次加完拳师几乎就没什么TP可用了，还不算增加移动速度和攻击速度的技能消耗的蓝。然而拳师这个职业如果离开他自己的辅助技能就完全无法单练了，所以拳师的练级也是尽量在组队的情况下去，否则拳师的过低攻击力会让你练级发狂的。这些都不能让拳师们降低对这个职业的热爱，但是最近流行起来管拳师叫“奶妈”，让所有的拳师无言以对了。

最凄惨的人——怪物

天天被虐不说，死了之后还不算完，不是被打掉牙（猛兽之牙，恶魔尖牙等），就是被拔掉角（兽角等），更有甚者会被扒皮（兽皮，龙鳞等）。这些自称是主角的正义战士，干这个种惨绝人寰的事情，不论是动物还是神兽都逃不过他们打着“升级”和“打装备”旗帜下的魔掌，所以我们把这个凄惨的最高奖项颁给《密传》中的怪物们，是他们的无私奉献，才有了那么多游戏中一身极品的高等级“英雄”们。

最无聊的人——作者

也只有作者这样无聊的人，才能给大家献上这样无聊的评选，希望大家能喜欢。■



剑网百态之三 冷兵传奇

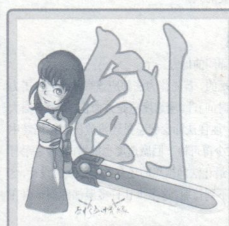
文/踏风而来





说百态道百态，百态是人生的缩影，亦是游戏的写照，在游戏中的人们以各自的形态将这个游戏渲染的多姿多彩，让一个本来只有NPC的世界变得生龙活虎，让本来只能一个人闯荡的世界有了更多的伙伴。当我们生活在这个花花世界中，除了感受到生命体所流传的一个个动人的故事外，又可曾留意到身边那些默默无闻乃至被我们完全忽视的防身武具所展现的美丽传说呢。当人们把自己的感情赋予在这些冰冷的金属上时，这些原本没有生命的金属同样可以散发出耀人的光彩。他们随着我们人类的历史同步发展壮大，在漫长的时代变迁中幻化出体态各异的外型，逐渐形成了自己的社会群体，成为侠客猛士们手中的神兵利器，也因为这些被人们经常使用的形态而在这个人类的社会里留下不朽的传说。

可以毫不掩饰的说，武器是破坏生命和财产的工具，但是同样可以用来威慑和防御，起到自我保护的作用。当武器被有效利用时，它应遵循期望效果最大化、附带伤害最小化的原则。任何可造成伤害的事物（甚至是心理上的）都可称为武器。武器可以是一根简单的木棒，也可是一枚高级的核弹头。在我国古代宋朝时期，冷兵器的制造技术已经达到了空前发达的地步，从千军万马的沙场到门派林立的江湖，到处都显现出武器的重要地位，那些流芳百世的英雄侠士们在成就自我的同时也成就了无数的血刃传奇。就让我们来看看背景设定在宋金交战之际的《剑侠情缘网络版》中各种神兵利器于游戏之外的辉煌吧。



剑有“百兵之君”的美誉，自隋唐以来佩剑之风盛行不衰，多被文人墨客借以抒发豪情壮志。如李白的“仗剑去国，辞亲远游。”王维的“一身转战三千里，一剑曾动百万师。”后来剑与道教结下不解之缘，成了道士们手中的法器之一。剑又被披上了神秘的外衣，成了“神剑”“剑仙”等法力无边的圣物。早在春秋战国时期，诸王便以求得宝剑作为炫耀自己武力的象征，龙泉剑便是其中之一，此剑由欧冶子铸造，初名“龙渊”，传至唐代，为避高祖李渊名讳而改称“龙泉”。在沙场上，剑因身细易折，不利斩劈而被改成利于挥砍的斩马剑，此剑头开双刃，状似大刀，至宋代使用最为广泛，在对抗北方游牧民族的铁骑上发挥了最大的功效。

剑在武侠作品中的出镜率当属最高，金庸先生的《天龙八部》便是以无量剑派东西二宗比剑为全书之引，《笑傲江湖》中五岳剑派更是对抗魔教的重要力量。黄易先生的《乌金血剑》以剑傲书名，讲述了乌金剑的锻铸及经人手造福武林的故事。请看：“乌金，系从天而降的异质宝物，埋于地下十万年之后，通体变成乌黑色，且泛金光；但再过百年，则化为平凡黑石。如若在百年之内采出此物，并配以铸炼秘术，就能炼成具有生命灵性的宝剑。云上村开采出乌金宝矿，但见风即成顽铁。兵甲派铸剑高手铁隐、宗丹师兄弟苦心孤诣，终于探得乌金剑冶炼之法，宗丹不惜以身投炉，铸炼成这柄乌金血剑，赠与少侠风亦飞，以御魔道第一高手欧阳逆天。灵剑与第一个接触的人风亦飞果然心意相通，人剑合一，剑毙欧阳逆天。”以此可见剑不仅为翩翩君子喜爱，更代表了正义的一方。

刀是除剑之外最为常用的一种兵器。早在西汉时期，名将周勃以手中鬼头刀怒斩诸吕，到了北宋末年时期的水浒英雄们则更是将朴刀作为最常使用的武器之一。在《剑网》刀类武器中，有一名为滚珠宝刀，注解称其能吹毛断发。这使我想起多年前一部名为《水浒传：英雄本色》的影片中，由刘青云饰演的杨志在拜会由梁家辉饰演的林冲时，为显家传宝刀之利，特将一缕须发掷于空中，横刀在手，但见长发飘飘然落至刃口，应声而断，将这“吹毛断发”表现的淋漓尽致，足见滚珠宝刀是何等的锋利。另有梁羽生先生所著《散花女侠》中提及的善使月牙刀的东方洛，将刀法中狠猛毒辣的特点尽皆展现，一口刀兼有钩剑之长，或劈或斩、或拍或钩，武林中罕逢敌手。又有古龙先生所著《楚留香传奇之血海飘香》中，李红袖与楚留香分析海上浮尸的凶手时，提到“无影神刀”札木合，称其所使用之大风刀为“海内十三件神兵利器之一”，足以当得起在《剑网》中级别高达81级方可使用的宝刀。刀比剑更适用于战场，剑身柔韧易折，刀则背厚刃宽，适于劈斩，其势威猛，两军相逢勇者胜，武帝关公手中的青龙刀，助其征战沙场，扬名古今便是最好的证明。除单刀外，《剑网》中亦有双刀的设定，尤以吞日斩为双刀之最，传说战国时代，铸剑大师吴方打造了一把宝刀，吸收了日月精华，刀刃锋利无比，而且刀重异常，能碎人骨，霸气实足，可让烈日无光，足见此刀之神奇。











枪作为兵器多配备于各朝代的军队当中，从宋朝的环子枪到清朝的雁翎枪，都是当时军队战斗的主力武器，所谓"一寸长，一寸强"正是指枪在运用中占据的先天优势。早在公元264年，秦将白起攻打韩国径城时不慎落马，被韩国士兵围攻，危机时刻白起举手中大枪猛然向敌人刺去，这一枪不但戳穿了马颈，更将马上士卒刺死，此等威势震慑敌人不敢进犯，而白起已回到马上。自此一役，白起手中的大枪便有了个响亮的名称——破天戟。在《水浒传》中枪也显示了他独有的作用。当时朝廷派双鞭呼延灼率三千铁甲连环马攻打梁山，此连环马阵端的威猛，杀得梁山众英雄一时竟没了对策，好在请来金枪手徐宁，以其家传钩镰枪枪法教授军士，方得以大破连环马阵。除此之外，《剑网》中的火尖枪更是莲花三太子哪吒的掌中神兵，哪吒用他入海斗龙王、随武王伐纣，可谓上天入地，威风八面。纵观古今，枪在众多的武器中显然是为了辅佐王道而存在的，就拿《剑网》中设定的天王帮来说，虽然其目的是反朝廷的，但这种造反的最后结果还是要建立起一个理想中的王朝，而洞庭水寨的万千儿郎所用的武器正是以长枪为主，显示了枪在征战沙场的重要地位。

沙场上有了万千军马自然少不了虎胆猛将，锤则是猛将们偏爱的武器，使锤者皆是臂力过人，有万夫不敌之勇。宋金双方各有使锤的勇将。如岳飞帐下狄雷、岳云、何元庆、严成方四人分使双锤，威武不凡。又有金人旗下金弹子使一对狼牙锤骁勇善战。隋唐时期银锤太保裴元庆，掌中一对八棱梅花亮银锤，是瓦岗军中头号猛将。唐初李渊四子李元霸更是手持擂鼓瓮金锤，打遍天下无敌手。又有大唐薛家将薛奎善使八棱金瓜锤，打得突厥闻风丧胆。除这些在历史上赫赫有名的使锤猛将外，在梁羽生先生所著《武当一剑》中亦有关于神兵孽龙锤的叙述，且看："此锤前端有二尺来长的短剑，左右两边各有一月牙形的弯钩，锤把二尺有余，尾系长链，浑金铸就。据双剑乾坤燕公来考证，孽龙锤乃禹帝时代古物，长约五尺，重有百斤，大禹用它劈荆斩棘，刺兽擒蟒，后因疏通长江入海，一时欣喜忘形，失落于江流中，被九爪孽龙衔去，藏匿在长江口外花鸟山石洞中。四海神龙石杨义得上孽龙锤，练就孽龙锤十大招式，名扬四海。"





棍是一种慈悲的象征，在众多的武器中以棍的杀伤力最小。使棍者旨在起到威慑对方保护自身，以防御为主要目的，并非为杀人而存在。北宋时期，杨家将中杨五郎在兵败之后出家五台山，佛门讲求不动刀枪，因此五郎将枪法改为棍法，创出"五郎八卦棍"流传至今。虽说棍的威力不如其他兵刃，但并不能小视其使用者，北宋太祖赵匡胤便使得一手齐眉棍，打出四百座军州，可见棍在强者手中亦可发挥无穷的威力。就连《西游记》中也有两位使棍的大行家，一是"平天大圣"牛魔王，手持一条混铁棍，端的是武艺高强，隐有霸王风范。二是牛魔王的结义兄弟"齐天大圣"孙悟空，凭仗一根金箍棒大闹天宫，后又助玄奘西取真经，斩妖除魔。武侠小说中最著名的使棍帮派当属丐帮，帮中上至帮主，下至弟子，均是一条打狗棒，别看貌不惊人随处可寻，这小小一条杆棒不但撑起了众多乞儿那饥弱的身躯，也撑起了丐帮在江湖上最响亮的威名。

暗器，顾名思义是一种于暗处施放使对手猝不及防的武器。其特点在于隐蔽、快速，带有一定的欺诈性并且在短距离内有很强的杀伤力。古时最为常见的暗器有袖箭、足底针和背装弩等，皆可在举手投足间杀人于无形。《剑网》中唐门与五毒皆是以使用暗器为主的门派。在金庸先生的作品中五毒教教主何铁手传与韦小宝的"含沙射影"更是威力惊人，在紧要关头不但救了韦爵爷的性命，更将久藏于天地会中的清庭卧底风际中铲除。虽然唐门中人皆是使用暗器的名家，其暴雨梨花钉更是令武林人士闻风丧胆，但在古龙先生的作品中，有一位前无古人、后无来者的暗器名家，他便是"小李飞刀"李寻欢，其飞刀技艺位列百晓生兵器谱前三，飞刀一出必夺人命，能目睹其飞刀技艺的人大多已经丧命刀下，江湖传言李寻欢的飞刀在挥出的刹那仿佛是空的，让人无法琢磨，毫无防范，也许在感受到这似有若无的一刀时，心已被掏空了。李寻欢的飞刀透着一股神秘，而孔雀翎则散发着恐怖。且看古龙先生所著《七种武器》中对此暗器的叙述："从外表看来，孔雀翎是个由纯金铸成、闪闪发光的圆筒，上面有两道枢纽，筒里的暗器可飞射而出，据说这些暗器发出来时，美丽得就像孔雀开屏一样，辉煌灿烂，然而，就在你被这种惊人的神灵感动得目瞪神迷时，它已经要了你的性命。"这和李寻欢的飞刀形成鲜明的对比，飞刀无迹可寻而孔雀翎却是绚烂夺目，但均是瞬间夺命，这便是暗器的可怕之处。





后记

以上便是在《剑网》中所能见识到亦是我们常在武侠作品中所能看到的比较普遍的武器，可以说是这些武器撑了武侠作品的半壁河山，古时铸造兵器通常会有血祭，以期宝刃更加锋利，一旦融入了铸造者的精魂，那便不再是普通的死物，而拥有了传说中的灵性。有些兵刃在锻造时期没有经过这样的历练，但是经过高人雅士的使用，久而久之也会被赋予神秘的外衣。不管是先天而成还是后天而就，武器的传说均在人为，我们在游戏中体验侠者的风范时，亦不要忘记自己手中的兵刃曾经所经历的磨难及缔造的辉煌。这些武器因仁人义士所凝聚的那种为侠之道的精神会否在你手中继续传承下去呢？今天我们只能在游戏中紧握那久违的神兵，品味那江湖的味道，在这片因历史而真实的虚拟世界里，让我们以自身为舟，以利刃为水，用神兵去创造我们的故事，用自身去延续承载于神兵中的侠义精神。■

魔力 PK 大赛观后感 永远的开始

文 / 小孩孩跑跑跑





时光飞逝,转眼之间第 2 届"魔力宝贝勇者大赛"在近千只队伍、近万名玩家的簇拥中结束了。在 60 多天的征战中,大家从不同的服务器走到了一起,为了同一个梦想,大家努力过,付出过,争吵过,误解过,信任过,有过胜利的喜悦,也流下过激动的泪水。有些人注定是过客,有些精彩的演出注定会被错过,就像落叶注定会被吹散在风中,花瓣注定会零落于雨里一样,然而我们能做的,便是静静地看着魔力世界的变迁,期待下次盛会的到来,因为结束是永远是新的开始……

本次 PK 比赛结束后,我看到这样一段话:现在的 PK 象赌博,血量是赌本,职业加技能是赌博方式,等级是入场券,外挂是老千,弓格魔传重装是业余赌徒,忍舞兵是专业赌徒,PK 大赛是赌场,大家都是来参加赌博大赛的。赌博自然是技巧很强,但由于大家都是专业赌徒,所以自然人品好的胜出……

本来是一段笑话,但也确实说明了一定的问题,PK 比赛人品的成分自然占了很大比重,但绝对不是全部。举个例子:

舞和士兵同样是跳舞,舞可以穿疾风之衣,拿熊翼回力,敏可以压制和自己同样等级的敏蜂,自然比士兵要快。快舞,先出手,起到了压制的作用,如果成功,可以给对手重创,但由于现在都是血牛,一旦打不死,第 2 个回合就可以清醒,之后血少的先动,可以起到反压制的作用。再说快舞如果不成功,慢舞开始跳,成功了可以压制对手 2 个回合,2 个回合不能出手的结果可是相当可怕的。当然不是说快舞不好,我想说的只是一种情况,一种快舞和慢舞的选择,一种战术的选择,是人品中的必然……

上面只是一个小插曲,下面进入正题。

PK 比赛真是 30 年河东,30 年河西,在上次比赛风光无限的血弓,这次瞬间没了踪影,高生存的能力得不到完全的发挥,辅助能力弱,乱射不疼不痒,只能靠变身穿着水龙衣凭高闪躲,来维护自己仅有的一点尊严。舞者的跳舞,还是永恒不变的主题。忍者,在 3.5 的版本里 PK 也可以出暗杀的时候,他们开始抬头了,面对对手变身,最有效的办法莫过于舞蹈和暗杀了。跳舞可以封锁住对手的行动,集中打一个人,这样其他人就可以恢复到变身之前的状态,而忍者在高血量加变身后,各方面能力都有加成的情况下,其他职业想杀掉忍,确实费劲,所以秒杀的效果在这个时候就成为了战场的主流。

法师今年还不错,但也绝对不会是 PK 场的主角,一变身二打的战术是最佳选择,但面对高魔防的变身,始终还是达不到秒杀的效果,而这次 PK 主流的职业还是以忍为主,心头灭却和如月戒子,重装装备的抗魔效果都是克制法师的存在的,加上法师自身的血量也少的可怜,相持起来会很困难。尽管你拥有最绚丽的魔法,可是你仍然不是本届比赛的主角。

重装倒是有点崛起的意思,变身以后的乾坤,有着惊人的威力,可以说是克制忍者最有效的角色。况且本身装备物理防御高,抗魔也高,唯一郁闷的可能就是面对高闪躲的角色,很难命中。

格斗有点可怜,即使你自身的必杀再高也是徒劳,在我所看过的比赛里,打变身之后的人也只有 300+的血量,而当同伴跳舞成功的时候,你只能上去用拳头打了。

再说说辅助系,传、巫、咒,各具特色,都是队伍里重要的角色。传教的作用不多做点评了,我着重说说巫和咒的作用。巫师在 PK 的相持阶段,作用比传教更为明显,在队友本身是血牛的情况下有佩带如月戒子,一个超强恢复就可以+300 多的血,而且持续 6 个回合,在现在 PK 都是打相持战的年代,MP 的使用和控制,绝对是最主要的因素。传教如果不停的放超补,大家设想下,MP 会支持几个回合呢?再说咒术,本人建议咒在一场比赛中最多只能放一个超咒,因为现在装备大多都抗咒,加上现在的咒魔本来就少的可怜,所以放的第一个咒就是拼运气,能压制几个算几个。咒的作用主要也是打相持,在有祈祷庇护之下的同伴们,相持能力真是非常的强,再加上单咒的作用,如果中了咒的单体石化,这场比赛恐怕都很难再出手了。

上面罗嗦了那么多,下面我简单谈一下各个职业的主流加点方。

舞者:地球人都知道,要加纯血敏。但大家都选择了纯血敏的时候,你有没有想过减 50 点血加 50 点防御呢?如果在等级一样装备一样的情况之下,你是不是就会比纯血敏的舞者快了呢。

忍者:大家普遍为了 PK 的加点都是以血敏和血防为主,PK 靠暗杀决定胜负,本人仍然不赞同纯血敏的忍者,你有没有想过,少 50 血或者敏而加 50 点攻击呢?这次参赛的忍者的气绝可以到 4,士兵的气绝可以到 5,在队伍里多数是靠他们救人,如果你是纯血敏不出暗杀的话打到人身上毫无威胁,如果多了 50 点攻,就不一样了,或许打到身上就可以致命。血防忍的加点,精神与血都不低,精神高使他不怕面对高级魔法带来的打击,而很高的体力,能使他一直屹立于敌人面前而不倒,最终使出自己的得意技能暗杀来解决敌人,所以纯血防有可行的道理,但是没有敏捷也就意味着没有命中,不要指望血防忍出暗杀了,因为他根本打不到。

士兵:士兵的加点和忍者其实是大同小异的,但士兵最好可以做到满敏,因为士兵的任务始终还是跳舞。

传教:传教的加点一直众说纷纭,但到底这个点怎么加才对 PK 最有利呢?传统传教的加点大概都是大血小敏小小魔的加法,但你有没有想过在打持久战的时候,你的魔能坚持到最后吗?而你的敏又能不能压制 90 级的红鬼(90 级极品红鬼的敏应该在 450 左右),但如果你把魔和敏调换一下,再看看效果。魔在持久战中,穿水龙袍,应该是足够了,而在压制不住高敏魔宠的时候,你的小小敏又凌驾在其他魔宠之上,可以做到在承受完全部攻击之前给予补给。

法师:纯敏魔和纯防魔,只能是一种信念了,因为在 PK 里,纯法师一无事处,敏魔脆弱,防魔又没有杀伤力,同样血量太少是最致命的缺点,你有没有想过最早时期的杂魔呢?把杂魔的加点更系统话,精神加到足够发动 10 级魔法就好,敏压制除了敏魔宠以外的魔宠(这样同样可以比对方的防魔先出手)。其他的点数都加到血上,这样的话,你在 100 级的时候血最少也在 1500 左右,拥有高生存的法师,是相当恐怖的。

重装:拿钱堆出来的职业,只要把血攻敏均衡一下,就会很强。

弓手和格斗:PK 最强的加点,还应该是上届冠军队"健健 1212"的加点,只是 4.0 系统的到来,使他们真的没落了。

上面的我说几种加点不是绝对的权威,只是自己的一些看法,给大家多提供一些选择。

几场比赛战报和点评

第一场 天蝎次重量级决赛

1 队出场阵容:81 舞,92 忍,93 忍,91 传,93 传

4 队出场阵容:87 舞,92 传,88 弓,91 魔,90 魔

之所以选择这场比赛，是因为这是两支风格截然不同的队伍，一个是擅长打持久战的1队，一个是拥有2敏魔擅长速攻战的4队，到底哪种风格的队伍会在天蝎称王呢？我们拭目以待……

第一回合很关键，也能体现出一个队伍的整体作战思想。第一回1队舞者跳舞，别的队员放咒，宠吸对手传的魔。4队舞者也跳舞，集中杀92的忍（PS：4队发现了对方92忍使用的是地水晶，一直在用风杀她，赛后采访她的时候，她对此表示很无奈）。

4队杀了对方92的忍MM以后，又把火力集中到了另外一个93级的忍者GG身上。而1队则是集中一点杀对方的传教，另外两个双传救人补血。1队92的忍者MM刚刚站起来，又被对手的单风刮倒……这时的情况感觉对4队十分有利，1队两个忍者1死1伤，而4队阵容还是完整的。

此后，4队的2法师一直攻击1队的另外一个攻击点，就是93的忍者。1队则把攻击单位都打向了那个放单风的法师，并将其杀死。

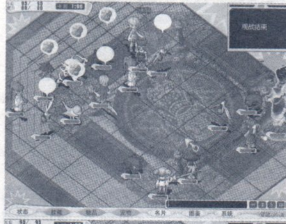
之后拥有2敏魔4队的矛，不能在短时间内穿透1队坚固的盾，当93的忍GG暗杀了92的传教以后，4队体会到了被疯狂暗杀的痛苦……





最终1队拿下了第一场比赛。

第二场开始后，第一回合中1队上方传教变身，4队吃了上一轮攻击忍者的亏，选择攻击传教，但却投错了注，刚好把攻击点定在这个变身的传教上了。而1队则是忍放超强状态魔法压制，宠上去战栗对手的传教，并且舞者跳舞成功。第二回合，4队法师又把攻击点锁定在1队没变身的传教身上。1队宠物依然战栗对方传教，忍者暗杀了敏魔。第三回合，1队把攻击点都集中在了对手两个法师的身上，当4队两个法师倒地时，1队人员还是完整的。这时候的4队已经开始疲于救人，而1队在舞者人品极好的情况下，多次跳舞成功，忍者在没有任何顾忌的情况下，连续暗杀，4队再次接受了暗杀的洗礼，最终1队问鼎天蝎。







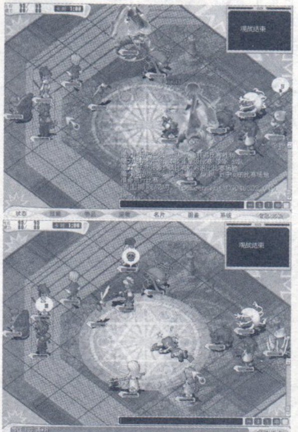
点评：大家可以看到，1队在自己舞者没有对方舞等级高的情况下，仍然打的很从容，即使在自己中了对方舞蹈的情况下，高血量再加上有两个传教补给，几乎不会有很大的损失。而且1队在对手舞者比自己舞者等级高下，用92满敏的忍者MM佩带全加敏捷首饰，靠放咒去压制对手，忍可以放弃加月和心头灭却而选择敏首饰，是一个果断的决定。这个敏捷很高的MM，佩上敏首饰敏居然压制了对手的敏魔，使对方的敏魔刚被拉起来就又倒地，再拉起来再倒……4队有一个最致命的缺点就是人员配备问题，那个弓手在全场比赛一直很努力，变身、狂闪……可是作用和效果，在高血量和变身面前，弓的乾坤就和挠痒痒一样，经常可以忽略掉那个弓。4对5的比赛，是很难有悬念的。

第二场 来自拥有最悠久历史的老站牧羊重量级决赛

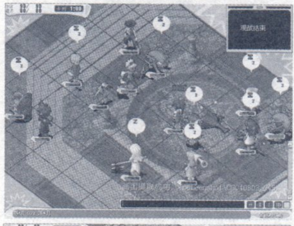
泼熊队：2忍、1舞、1巫、1咒

天汗队：1忍、2舞、1巫、1兵

这场比赛是在风格类似的两只队伍之间进行的，风格类似队伍之间的对抗是很残酷的，而且是很无聊。第一回合，泼熊队的人品真的非常非常好，好到我这个记者都不敢相信自己的眼睛——94的忍者上来二连击竟然就打出了两次暗杀……天汗队把物理攻击都指向了另外一个忍者，结果上来就被暗杀了，单位攻击明显不足。泼熊队见94的忍打出了气势，于是队友咒术师用自己蜜蜂毒这个忍，防止他中咒术，并且自己放了大地祈祷的魔法，使队友可以在相持战中占据绝对的优势，宠则战栗对手的巫。天汗队，此时开始忙着拉人……



第二回合，天汗队在极为不利的情况之下，好不容易把队员都拉了起来正准备反击，泼熊队的舞者跳舞成功，于是一切都结束了。泼熊队轻松的拿下了第一场比赛。





第二场第一回合，天汗队跳舞成功后把所有火力都集中在了上一场出尽风头的94忍身上，然而这个忍的血太多了，坚持住了第一个回合的猛烈攻击。

果然这个94忍，在上个回合没倒地的情况之下，血少先动了，第一次出手就是一记暗杀直接杀了对手105的舞者，然后光荣的倒地。但泼熊的队友似乎就把宝压在了这个等级不高的忍者身上，预料到忍会倒地，所以提前气绝了这个忍。







事实证明泼熊队的宝压对了，这个忍者不负队友的期望，再次暗杀。队友96级的忍MM也耐不住寂寞，也出了暗杀，之后功臣94的忍者再次倒地，然而这一切已经不重要了，他已经完成了自己的使命——在对手还有2人，1人昏睡的情况之下，自己还有4人几乎是满血的……

天汗队在多名队员连续被暗杀的情况下，疲于救人，被拉起来的队员靠变身的空挡回合攻击无效来抵抗泼熊队强大的攻击，强者之间的对话，就是把优势化为胜势。

泼熊队最后的一击，简直是无懈可击，就象是用电脑计算过的一样，精确到位……泼熊队的舞者跳起





了比赛中很少见的舞蹈——自爆。自己冲过去，炸倒了天汗队刚刚被拉起来血量不足的几位选手，只留下了一位变身的巫师还在抵抗。96的忍者MM，没有让比赛继续延长下去，一记完美暗杀，结束了比赛。





点评：这场比赛可说的地方其实不多，泼熊队真的是赢在了人品上，面对打进决赛的天汗队几乎很快就结束了比赛……泼熊忍者暗杀的几率高得出奇，所以天汗队输也是在情理之中。不过本场比赛泼熊队还是叫我们看到了许多经典的战术，比如魔宠不停的战栗对手，控制对手的MP，通常舞兵带如月的情况下很多人，特别是士兵，跳舞10魔，很容易吸光了，比如在比赛中，泼熊的首饰几乎都选择了如月戒指，就是依靠巫师的恢复加暗杀加祈祷，把队伍相持的优势发挥到了及至。而忍者的暗杀就象定时炸弹，两个忍者站立的时间越长，对对手的威胁越大，事实也说明了这一点，还有最后完美的一击这些都显示出了老牌强队的风采。

总结

最后想说说拿冠军的几个因素。

一、等级，一定要跟上，等级相差太悬殊，要想胜出，是很困难的。

二、装备，不要吝啬你的MLB把你最好的装备都带上吧。

三、精灵变身，参加比赛变身任务是一定要做的，同样也要准备充足的打卡时间。说到精灵变身，我还得唠叨几句，因为PUK2的战斗设定是围绕精灵之卵展开的，这次PK大赛当然也绝对不可能把精灵变身排除在规则之外，然而正是精灵变身的出现，代替了比赛可以扔瓶子的规则，可以使比赛更精彩更迅速的结束，变身以后的攻击效果更加绚丽，更可以满足各位BT喜好的视觉冲击。

四、团队，没有好的合作精神的队伍是绝对不会走远的。

五、人品，如果你做到了以上几点，又拥有良好的人品，恭喜你，你就是冠军了。如果你做到了以上几点，但没有良好的人品，那么你只能做本次比赛的悲剧英雄，但你同样叫人敬佩。

PK比赛结束了，我们的魔力生活仍在继续，笔者认为PK比赛的成就只是对自己的一种交代，而不是成为乐趣的所在，真正的乐趣应该是玩家们以自己的方式来进行游戏，而每个人的乐趣自然不一样，所以你选择了灵光一现的暗杀，你又怎么能选择那风光绚丽的超魔？在选择了捉宠遇见一只纯白箱时出现的惊喜，自然就无法体会那神之爱时琦丽，当你选择了优美的舞蹈，又怎么能感受到乾坤嚣张跋扈的气势？我们不可能同时拥有所有的风景，当你看到了忍者、舞者、士兵在PK场上的风光，你会不会想到他们在练级时的艰辛，当你选择了在练级场的辉煌的弓格朋友们，你们自然就会在PK场上黯淡无光，然而这都是玩游戏的一种心态，一种选择……Attitude is everything（态度决定一切）。■



航海世纪之黄金港 工匠的回归

文/佚名





14世纪初，对于欧洲来说，是个黑暗的年代。频繁发生的饥荒使居民疲弱不堪，黑死病造成大量死亡接连不断的战争造成了政治混乱，赋税沉重，兵士劫掠。然而，这正是曙光到来前的黑暗，随着弗朗德勒早期艺术家和意大利文艺复兴的出现，开始了文化繁荣的新时期。在这两个世纪之间，欧洲经历了明显的变化。

鲜为人知的是，在这个时期，有一群人活跃在意大利及整个欧洲，他们的祖先是北宋的工匠，靖康之乱时，他们并没有像绝大多数同胞那样南迁，而是一直向西北，穿越了浩淼的西伯利亚平原。这些人把先进的建筑技术带到了欧洲，把中国传统的建筑艺术与当地的风土民情结合，并将这些技术传授给当地人。身怀绝技的中国工匠后裔，分散在欧洲各地，由于当地保守势力的歧视，使他们不得不通过从事繁重的体力劳动来谋生。唯有在意大利，这些工匠后裔在建筑领域活跃着。

欧洲各国联合对"黄金同盟"的商人进行封锁，大西洋沿岸没有一个海港肯对"黄金同盟"的商人们开放，商船不能中途补给，无法在欧洲与南部非洲间进行远洋贸易。"黄金同盟"决心出资在北非修筑自己的补给港口，于是，大量中国工匠后裔来到了北非，与"黄金同盟"达成协议，由同盟出资，港口修筑完成之后所有权归工匠们拥有，商人们享有在港口进行补给的权利。



在数以千计的工匠与非洲工人的努力下，港口在3年后建成，命名为"黄金港"。由于"黄金港"不受欧洲传统保守势力的压制，是一个自由海港，因此，大量散落在欧洲的工匠后裔都来到这里，谋求新的生活，他们把"黄金港"发展成为一个中型的城市。

"黄金同盟"随着蒙古战士后裔的舰队踏上东归之路，出入"黄金港"的舰只渐少，直到一支庞大的西班牙舰队要求停泊和补给。工匠们得知该舰队是尾随"黄金同盟"的舰队而去，趁着为该舰队舰船检修的机会炸毁了大部分战舰，但还是有几艘战舰侥幸逃走。从此，黄金城成为了西班牙的眼中钉，不时有武装舰队来进攻，而除了黄金城已有的武装力量，地中海的鹰旗海盗们也来支援黄金城。为了对抗越来越猛烈的袭击，工匠们和鹰旗海盗联手制造了那个时代最强的战舰——桨帆船。桨帆船共有三种型号，快速的中型联合式快船，装备给鹰旗海盗，用以疾如海风的劫掠；火力强大的大型黄金城炮艇，属于工匠们和鹰旗海盗们共有；还有最强大的铁甲船——万里长城型，这种强大的海上霸王，成为了黄金城抵御侵略的屏障。

得知黄金同盟在阿拉伯半岛与阿拉伯恶商的对抗，工匠们全力支援，将非洲珍贵的原产物移植到阿拉伯，由于数量太大，没有足够的船只进行运输，工匠们将万里长城型铁甲舰改装成商船，承担运输的任务。尽管这样会让黄金城"防御真空"，但为了同胞，他们义无反顾。

得知铁甲船队东去的消息，西班牙派出了最强大的"无敌舰队"来攻打黄金城，工匠们自知失去了海上屏障后，无力对抗即将到来的强大舰队，迅速乘坐剩余船只逃离"黄金港"，待西班牙的强大舰队到来时，"黄金港"实际上已经是一座空城了。为了拖延敌方舰队，鹰旗海盗在海上同西班牙无敌舰队殊死的搏斗，损伤大半。逃出"黄金港"的工匠们，最后同"黄金同盟"的舰队会师，他们深感欧洲和非洲并非他们可以安身立命之所，于是，他们决定加入"黄金同盟"的舰队，最终踏上东归之旅。

我诞生在贝鲁特，是一个中国匠人的后裔。贝鲁特无疑是一个迷人的城市，这里出产：1级货物，番茄和椰枣；2级啤酒和盐；3级的陶瓷，4级的首饰。很多年轻的商人喜欢在贝鲁特和伊斯坦堡之间倒卖货物。由于西班牙和黄金同盟的战争，我决定成为一名最好的工匠，为黄金同盟打造出最好的战舰——桨帆船，为黄金同盟抵御西班牙的进攻作出自己的贡献。

我现在的等级还很低，我本来打算一开始就去锻炼我的手工技能，可是我实在不够结实。老工匠告诉我，一个好的工匠也需要一个强健的体魄，他们还告诉我锻炼强健的体魄需要在郊区去进行徒手的修炼。

我变卖了新手任务得到的物品，加上在码头完成了一份搬运工的工作赚到的钱，我用这些积蓄买了修炼徒手必须的药瓶，我听说城门口有一个好心人喜欢帮助像我这样的年轻人，所以在出城修炼徒手前，我请求他的帮助。运气还不坏，免费教给了我三项技能：暴击增加血的上限，增加攻击力，减少防御力，可以让我更具杀伤力；躲避每级减少3%伤害，降低攻击力，后期没有什么用，但是初期学个1级也还不错；格档也是个不错的技能，第一级加8防御，2级加15防御，3级就加22防御，降低一定的攻击力，可惜就是需要装备武器才能使用。

现在出城打打小动物，不久我的徒手技能便已经7、8级了，感觉自己的力气比刚开始时大多了，体格也强健了。在练习徒手的间隙我收集了一些原材料，像鼠尾草、亚麻、羊毛之类的，拿去卖给城里的商人刚好够买一些血瓶。等我的徒手到了10级左右，我感觉自己已经有足够强的体魄，可以开始正式学习工匠技能了。

首先学习采矿，再次找到门口的好心人，可是这次却要我5000的学费才肯传授技能给我。为了能为黄金同盟打造最好的战舰，为了能回到祖先所生活的东方，我爽快的付了学费。学会了技能，免费得到一把镐头。来到郊外，随便找一块石头，就开始挖矿，开始了正式成为一个伟大工匠的第一天劳动。虽然我练习了徒手，有了不错的身体，但是毕竟这是一项重体力活，我只能干干停停，偶尔也会来一两只小动物打断我的工作，正好为单调的工作带来一点乐趣，而且还可以提高一下我的徒手技能。开始没有掌握到方法，挖出矿的概率很低，就算挖出来也多半是杂矿。一直坚持着把挖矿技能练到了6级，挖矿成功率大大提高，11级后我终于挖出了2级的矿石（按照经验推断，每当技能尾数到6，比如6、16等级时成功率会增加；当技能尾数为1，比如11、21时采到的矿物等级增加）。我的目标是开采出5级矿，所以我需要将挖矿技能练到41级。我还不会冶炼，采出的矿大半卖给了其它玩家。



在经过了很多个枯燥的日子后，我终于可以开采出5级的矿物了。当然每当挖矿技能上升一个档次，我就会跟随商人向西进发，踏上回国之路，同时越靠近大西洋的地方，我越能获得更多的采矿经验和更加高级的矿石，当我能采集5级矿的时候我已经到了马德里。

之后我开始学习铸造。卖掉高级矿，买进低级矿，然后把它们铸造成金属块，卖给改造船只的玩家。这样我的铸造技能飞快地提高。当我能铸造红铜的时候，我已经成为了一名著名的工匠了。但是我知道，我的道路还很远，黄金同盟和西班牙舰队的越来越激烈了，我必须加紧锻炼自己成为一名伟大的工匠，为了能早日为黄金同盟制造出最好的战舰而努力，为早日能回到故乡——美丽富饶的东方而努力。■



兽兽骑闯神话

文／踏风而来



生活在神话大陆上的两大种族，最高智慧的人类和异族之间，为争夺宝贵的地理资源，而陷入了长久的战争，两大文明相互碰撞，在彼此的接触中产生了多种因战场需要而出现的职业，在异族的群体中最为突出的职业除了魔斗士外就要算骑士了。这是一个以血牛著称的带有先天物理与魔法双重防御优势的战斗型职业，在异族群体中受到相当的尊重，这不仅是因为骑士强壮的体魄，还有他们在沙场上冲锋在前，前赴后继英勇无畏的精神，感动着每一个为领土而奋战的战士。因此，在欧佩尼城出生的兽兽骑，因为这种强大的感染力而义无反顾的投身于这个光荣的职业。



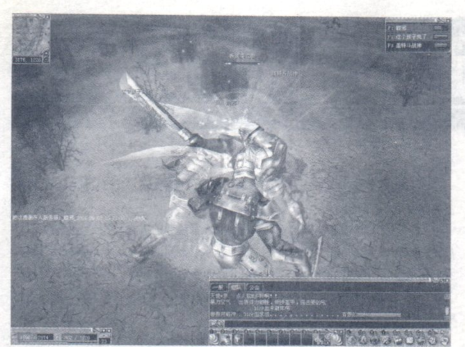


兽兽骑的梦想是成为异族的骑士，但在这之前，他必须从本族的圣斗士一职开始做起。由于异族在10级之前的升级是不附带任何属性点数的，所以在最初创造人物时，兽兽骑将赠送的属性点全部加在了体力上，虽然在攻击力方面略显单薄，不过等熬过了10级，便可前往专家级训练师那里进行转职，成为骑士之后就会获得属性点的回馈了。兽兽骑发现，属性分为自我成长和非自我成长属性，比如骑士的自我成长属性为力量和体力，每2点属性加1点能力，而非自我成长属性，则是2点属性加2点能力，因为力量和体力每次升级后都可以自我成长，所以提高得飞快。作为一名骑士，必须要有强健的体魄，并且通过武器装备的添加获得更加有效的攻击与抗打击能力，骑士职业的防具只需要体力，而武器则分为需要力量的剑类与需要体力的钝器类，兽兽骑比较喜欢使用刀剑类武器，又对那种将升级点数全部加到体力上的说法不屑一顾，而且对于棍啊锤啊斧头啊这些钝器实在提不起兴趣，所以义无反顾的将一部分点数加到了力量上。在随后的练级道路上，虽然坎坷不断但自觉比同级别的骑士们要更为出色，通过高质量的攻击力与骑士本身特有的高血量，再配合好技能的使用，可以稳稳的面对任何与自己同级别的怪物。

明确了属性上的发展方向后，便是对技能进行合理搭配。骑士技能分为实时施放技能和需要通过持续按住鼠标右键来施放的咏唱技能。目前开放的技能共有4阶，每阶6级，每提升一级获得一小步的成长，提升一阶获得一大步的飞跃。圣斗士时可以学到硬身术、初阶武器强化、微击术、初阶强化剑、接合生命和勇士之力等技能，考虑到转职以后仍可继续发展，兽兽骑只选择了硬身术和初阶强化剑作为战斗的必备技能。当转职为骑士后又可学到5种新技能，分别是：网子、状态解除、致命一击、保护术和恢复体力。网子和状态解除是不需要耗费技能点数的，且无法升级。网子只能用在对方玩家身上，绑住对方脚腕，但不能对怪物使用。状态解除可以解除本身所受的负面效果，而且会增加防御力10点、魔法防御力30点、移动速度增加1.5倍，由于魔法消耗量较大，所以只在被围攻的情况下使用，是很不错的救命技能。致命一击类似于微击术，不过随着技能等级的增加，会发出连续攻击，能获得比微击术更强大的效果。保护术并不能像硬身术那样带来防御力的提高，但是通过提高格挡率可抵御物理及魔法方面的攻击，在高级之后可使格挡率达到50%，是骑士成长后期必须学习的技能之一。恢复体力是需要消耗MP来增加HP的，由于骑士职业的MP不多，后期技能需要发动的MP量相对骑士而言又太大了，所以兽兽骑放弃了这项技能。当他的级别越来越高后，技能的学习也到了瓶颈，在城市里的专家级训练师那里只能获得技能前2阶的提升，第3阶开始技能习得必须通过打32级以上的怪物获取所掉落的技能书。由于技能可无限删除，所以在不同级别的修炼时期，可以更换不同的技能修炼，获得最大的帮助。

慢慢的，兽兽骑已经成长为一名猛将，虽然在他的前面已经有很多英雄走出了兽族的领地，去探索更广阔的天地，但是兽兽骑仍在自己默默摸索着修炼，每天都要有固定的训练时间，有时兽兽骑还会碰到极其厉害的领袖怪物，这种怪物的杀伤力倒是其次，最危险的是他可以召唤周围的同类怪物过来围攻自己，在这种情况下唯有拔腿逃跑的份，稍有犹豫便会横尸当场。除了这种惊险刺激的经历外日子过得倒是平静，兽兽骑在闲暇之余还到处游山玩水，拍照留念，虽然异族所处的地方难见绿色，但是这里毕竟是兽兽骑出生的地方。

这样的日子过了很久，逐渐地兽兽骑也感觉到了孤独，虽然城里有不少兽人，但是大家都行色匆匆，寡言少语，很难邀得一两位同伴共同杀怪。不过兽兽骑并没有感觉到打怪吃力，由于使用了剑类武器，力量上的提升使得攻击力比使用钝器类武器有很大的提高，每次面对同级别怪物时，都能应付得得心应手，升级的速度并没有因为单独修炼而减慢。只是兽兽骑感觉到自己虽然活在这个世上，在他人眼中却并不存在，没有了做为参照物的同类的兽兽骑认识到了团队的重要性，既然自己是群居的生命体，就必须去面对他人，关心自己以外的事物，兽兽骑决定寻找可以一起修炼的伙伴。通过世界之神提供的喊话频道，兽兽骑找到了级别相差13级内（相差13级以上无经验）的同伴，大家一起打怪，一起成长，并且可以面对比自身更强大的怪物，经验虽然被分享了，但是练级的乐趣却增加了。"看着前方又想着后面"兽兽骑第一次有了这种感觉，做为参照物的同伴有着比自己或高或低的等级，兽兽骑的内心时而仰视着那些高级



的同伴加紧追赶的脚步，时而俯视那些低级的同伴加紧脚步以免被其追赶。兽兽骑真正的成长起来了。

这个世界有着开阔的地域供兽兽骑来探索，通过地图上怪物的分部显示，可以很清楚的得知各处的怪物与自己的级别差距，以此选择最优的练级路线。而且怪物们还经常携带着奇奇怪怪的宝石，这些可以用来提升物品的性能，从最初的狮滨（物品强化到1~3级，1级需要3块，2级6块，3级9块）到高级米索利金属（物品强化到1~6级）再到伊特尼石（物品强化1~9级），应有尽有。拿着宝石去找城里的铁匠，可以合成物品，当然失败的几率随着合成等级的提高而加大，在超过6级后会很难合成。另外，每次等级的提升会在2、4、6、8这4个阶段给物品加开镶嵌孔，可以镶嵌吸收属性的黑月亮石、电属性的钻石、火属性的红宝石、冷属性的篮宝石和毒属性的绿宝石，这些属性宝石会给物品增加不同的效果，其中的黑月亮石、钻石和红宝石是比较适合骑士职业使用的，一颗大红宝石加在头盔上的9点力量会比属性点上的9点要来得实惠。除了这些矿石外打怪还会获得幻觉石，这是重新分配属性点的必须之物，想要洗点可去初级训练师那里缴纳当前级别×10000的钱和1颗幻觉石。不过兽兽骑对自己目前的属性点还比较满意，所以幻觉石带着他那张毫无生气的面孔就先留在仓库里了。

在雷汉大陆的尤德城外（1934.1522）有一位竞技场传送员，他可以将想要进行战斗的人传送到特定的一块地图，进行人类和兽族之间的混战，兽兽骑怀着好奇的心情走进了传送空间。竞技场中有3根柱子，双方人员都在为这3个柱子的归属权而拼杀，此时的兽兽骑还是个无名小卒，实力估计连自保都成问题，于是打算远远的观看这场厮杀。与兽兽骑怀着同样心情的伙伴们便聚在一起闲聊起来，聊天中兽兽骑得知当3根柱子都归本方时，可从中间那跟柱子处购买经验球和恢复MP的篮药水，不过这需要功勋的积累，只要站在柱子附近，功勋值就会自己增加，每分钟100点功勋值，500点功勋可以换得一颗5000点的经验球，50功勋可获得小篮、500功勋是中篮，大篮则需要2000的功勋值。兽兽骑正听得认真时，突然感觉一道强烈的电击穿透全身，就这样被人类干掉了。兽兽骑觉得也见识过竞技场的样子了，对打架实在提不起什么兴趣，就回到了雷汉大陆继续自己的修业旅程。

后来，兽兽骑得知自己生活的雷汉地区只是岛一，还有痛苦之岛（岛二）和人兽共用的肯纳（岛三）以及人类领地的塞伊纳（岛二）可以去巡游，这更加激发了兽兽骑探索的欲望，他拼命的修炼，40级的时候便从雷汉的欧佩尼城传送到了痛苦之岛。痛苦之岛虽然名为痛苦，但是其风景地貌有着与瘦瘦奇的家乡雷汉反差及大的绿色植被，站在高坡上可以看到绵延不断的绿色草原，配合着蔚蓝无暇的天空，让一个战士多少也有了几分轻松的感觉。在这里，兽兽骑见到了人类的踪迹，他很想去看看人类生活的地方，从岛二的丹斯特传送到肯纳，再从肯纳的米德猎营到达人类的塞伊纳。高兴的前去和人类打招呼，可不曾想对方却以武器招呼，兽兽骑惊鄂之余失去了还手的能力，第一次人类岛的旅行就这样结束了。兽兽骑很不解，同样生活在这个世界的种族，为何要彼此厮斗呢，他回到了痛苦之岛继续自己的修炼，在修炼过程中他也目睹了自己同族残杀人类的情况，他没有理会，只是默默地做着自己的事情，他想不明白这样的打斗是为了什么，当他来到危机四伏的肯纳后，这种冲突更加明显，几乎每天的修炼都要被迫中断以应付来自人类的威胁，兽兽骑有些厌倦了，他实在不想这样的生活，于是他决定加入反战团体，虽然这会使他的修炼经验只获得原先的一半都不到，但是他还是这样做了。从此，兽兽骑又回到了孤身一人，就如同他来到这个世界上一样，在自己的修为已经取得瞩目的成果后，他又一次成为了这个世界中存在但不为人知的一员，兽兽骑相信不管是同族还是人类，他们中间肯定会有与自己相同认识的人，他总有一天会遇到这个人的，他坚信，战争并不是生命的全部。■

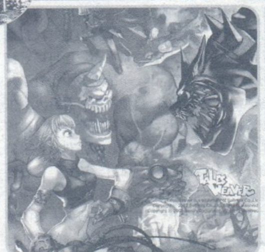


进阶技能表

图片	初阶名称	等级名称	分类	用途
	网子	网子	Instance 实时魔法	腕，不会占技能点数。※ 对怪物不会有作用 。
	致命一击	致命一击 致命连　击 极速连　击 狂.	Instance 实时魔法	随着技能阶级上升可以连续使用的 会增加的技能， MP 消耗量也不少。
	恢复体力	恢复体　力 牺牲体　力 生命平衡 生命锁	Instance 实时魔法	用 MP 来恢复 HP 的技能，大致上 MP
	保护术	保护术 进阶保护术 防护强化 防护之盾	Cast 咏唱魔法	会受到护腕抵挡率的影响。 ※　执行能时，只适用于护腕 + 技能阶级。
	状态解除	状态	Instance 实时魔法	可帮 也会增加防御力 10 、魔法防御力 30 、 移动速度增　1.5 倍

天翼之链 3.0 拯救者的命运

文 / 子夜新墨





时空之源

我的名字叫波里斯·贞奈曼，出生在阿诺马罗德，安诺玛瑞王国皇家直属组织——“王国之鹰”的护卫剑士。阿诺马罗德最高级贵族——卡尔兹家族的继承人路西安总是说我的脸上一定被人施展了石化魔法，要不然怎么会一天到晚的没有表情看着天。即使是最好的朋友，他也不能了解我心底的渴望与期待，他看不见那种满云朵的天空上越收越紧的命运锁链。

虽然搞不清原因，但是我知道，阿迈德大陆就要翻开新的篇章了，连吹过草原的风中都充满了兴奋的味道。既然我不能掌控命运的激流，至少让我做好迎接命运考验的准备吧。

“波里斯，我们什么时候出发去冒险啊？你不是说要到阿迈德大陆的时空源头寻找解开命运之锁的钥匙么？”

“就快了，”与其说我的职责是护卫这个拥有太阳般笑容的兄弟，还不如说是路西安利用我的追查哥哥死因之路，锻造他那已接近完美的冒险精神。“你看，我们的目标就在那片云里，做好准备了么？”

路西安抬起头，脸上又露出那充满自信的微笑。一片草叶从他那散发着耀眼光芒的金发上飘落，在风中翩然而舞……

离开了被称为“火元素”的时空，在命运之云的引领下，以光的速度跨越了千百公里的距离。我和路西安在魔法阵光芒褪去之后，终于站在了这个被我们的世界称为阿迈德大陆的时空之源的世界。

熟悉而陌生的雷西亚，比起“火元素”，这里看上去要热闹些，可是这满足不了路西安的好奇：“我说，玻璃丝，咱们去那维克的自由市场转转吧？这里好像没什么好玩的。”

“你要是再敢说‘玻璃丝’这三个字一次，我就马上带你回去见杜门礼伯父！”这个令人气结的家伙……不过，那维克自由市场一向是消息灵通的地方，去看看也好，我想。

[名词解释]

阿迈德大陆的时空之源：实际就是指韩服了，呵呵，这个名称想了很久呢。

水晶洞窟第三层

“羽翼水晶！”刚出村，眼尖的路西安突然大吼一声，拔足飞奔。路西安的前面那一闪一闪长翅膀水晶正优雅地滑出不可思议的曲线，以逃脱路西安的追捕。“宝物啊!!!……”路西安发出沁人心脾的长嚎，毫不犹豫的冲进了水晶洞窟。我不由得暗自苦笑，想要阻止为了宝物陷入暴走的路西安还不如让一群饥饿的野犬宛如绅士一样放弃就要到手的食物。拔出“冬霜”，我也尾随而入。

“啧啧，这两个家伙的速度太快了吧……到第二层了么？”以路西安现在的水平，即使是洞窟第二层的怪物亦不会给他造成太大的困扰。“但还是要小心被围攻啊……这个冒失的家伙总是让人担心。”在第二层兜了几个圈子，终于看到四肢发达的路西安，那个羽翼水晶已经被他逼到了死角。“哈哈，嘀嘀”嘴里发出不知是傻笑还是狂笑的路西安突然一个纵身鱼跃：“就算是再多长几双翅膀，你也逃不出我的手心！”

“咣当，哗啦啦~”这个家伙居然撞破了洞窟的墙壁，这，这怎么可能?！羽翼水晶晃晃身子，飞了出去。

“混蛋！”一脸狼狈的路西安看着让羽翼水晶逃逸的大洞，愣了一下，突然双目放光，激动地大喊：“第三层！第三层！这里是水晶洞窟的第三层入口啊，小玻璃啊，我们发达了！”同样惊讶的我，顾不上理会路西安的胡言乱语：“去看看么？到现在为止，时空之源所有的一切都和我们所熟悉的火元素一般无二，除了这个大洞……咦，你这样看着我是什么意思？”

“没想到你那张扑克脸也能有这么丰富的表情啊。”“你……”路西安不经意的挖苦仿佛提醒了我，生气、烦恼、惊讶、感叹、担心、吃惊这些丰富的表情也是我以前从未在路西安的脸上见到过的啊，看来不止眼前这个大洞，这个时空还会给我们本人带来很多潜移默化的影响啊。（3.0 版本中 8 位主角说话时的表情都作了极大丰富，让玩家能够更加投入剧情）

“别发呆了，我们快下去看看吧！”路西安早已经把他的所有注意力都投入到了他那无所不在的冒险欲望中去了。钻进墙壁上的大洞，才发现第三层比我们想象的要大上很多，可是环境看上去也和前两层没有什么不同啊。看看路西安，眼里写满了坚毅和执著，这小子的未知的直觉可是谁也比不上呢。

“贪婪的冒险者，闯入水晶洞窟的不速之客，接受我的惩罚吧！”

“哎哟！”猝不及防的路西安被狠狠地砸倒，一个长着兔子一样耳朵面无表情的水晶娃娃提着一把奇形兵刃蓦然出现。

“席卷大陆的漫天风雪啊，化作剑影撕碎眼前的敌人吧——剑影术！”“冬霜”轻振，漫天的剑影带着犹如实质的杀气扑向眼前的水晶娃娃。即使是金刚科拉多，也无法抵挡我“剑影术”的全力一击，水晶娃娃一瞬间就化成了水晶碎片。“惩罚！惩罚！惩罚！”伴随着水晶碎片落地的声音，清脆而整齐的叫喊声一声高过一声，阴影里，岩石后不断地钻出和刚才一样的水晶娃娃，他们手中的奇形兵刃所发出的阴寒之气让我的手臂不能迅速移动，无法再发出剑影术。毫不停顿地的攻击像潮水一样击打着我的甲胄。我本能地挥动“冬霜”格挡，生命仿佛里斯河的河水，一点点地从身体里流逝，我的意识开始模糊不清了：“难道我们的旅程就要在此结束了么……”

谜之少女



午后的阳光就像是母亲的手一样温暖，我抱着头从床上坐起来，全身像被撕裂了一样充满剧痛。“这是哪里啊？”

“这里是那维克的酒醉蓝鲸啊，波里斯。你醒了？”

“爱儿？怎么是你？路西安呢？我怎么会在这里？”

“我和美拉是在贝纳因森林遇到小路的，他背着伤痕累累的你。说是发现了水晶洞窟的第三层，你又被水晶娃娃打伤了，我们三个就一路带着你来到了那维克。”

“路西安……”我努力恢复着自己的记忆……

“莱格蓝治之护！”

从地上爬起来的路西安浑身冒着蓝光，不顾一切地向我冲来。“莱格蓝治？这不是路西安的祖上么？这时候喊他有什么用？”这大概就是当时我脑袋里最后的想法了。

“那他们现在在哪？”

“在自由市场，小路说等你醒了就和我一起过去，他好像发现了这个时空的什么秘密，我和美拉

也是为了探索命运的力量才来到这个时空的。”

来到自由市场，一眼就看到了美拉和路西安。他们的面前站着一位雍容华贵的少女，晚霞一般火红的裙装，华丽的亮金色卷发亦用两个火红的蝴蝶结挽住，高贵纯洁的脸上带着一抹心忧天下的伤感。

“审判者要灭亡这个世界，让大地笼罩在黑暗之中，我们要勇敢的站出来，让他们见到光明的力量。”少女的声音仿佛天籁，话语中透露出让人不容拒绝的自信。“阻止审判者，拯救大陆。这就是你我身为拯救者高贵的使命。”

“什么？你的意思是说我们具有拯救者的命运……”就连一向乐天的路西安也不相信自己的耳朵。

“只有拯救者才能阻止想要毁灭世界的审判者吗？”美拉不由得低头自语。

“不！我只想找出我哥哥的死因，”我知道我的声音听起来很激动，“就算我不能改变命运，至少我可以不承认，仅仅因为所谓的命运，我们就要把剑挥向不知名的头颅，用我们的血染红被称为审判者的长袍吗？”

“波里斯……”身边的爱儿显然没有想到我会这么激动，挽住我的手臂说，“先把事情搞清楚再说啊，身为王国之鹰的大脑，你怎么可以轻易就失去冷静呢？”

“对不起，爱儿，我只是不想大家陷入无畏的争斗。”对自己一时的情绪失控，我也感到惊讶。来到这个时空，我不就是希望看到一些能够改变现状的东西么，为什么会这样……

“波里斯说得对，”一直沉默的美拉抬起头，“我们不愿意去斗争，我们只想照自己的方式简单的活着。不想卷进这些事情里去。”

少女依然那么沉静地站着，只是脸上的哀伤好像又加深了一层，那种哀伤让我变得迷茫，不知所措。

“你们的心底在埋怨命运吧，与其说想简单的活着还不如说想自由的活着。你们已经厌倦了被安排好的前路，开始期待一些改变吧？拯救者的命运不会剥夺你们的自由，但是如果你们放弃这命运，审判者会让更多的人失去自由甚至生存的权利。背负命运的人们，请不要轻易放弃自己应尽的责任，你们以前就和审判有过恩怨。想清楚了再来这里找我，我叫林。”

“我们还是去木兰花酒馆商量一下吧。”似乎不忍加深林的忧伤，善良的路西安替大家做出了决定。

“那么正如之前我听说的那样……青色海盗船和袭击蒂琪爱儿的人是一伙的。”昏黄的灯光不断添加着黑暗和神秘的力量，大家逐渐从关于仇恨的回忆中平复过来，静静地听着路西安的总结性发言，挽回混乱的局面也是这个家伙的特殊能力之一。“还有，青色海盗船是美拉姐姐父亲的仇人，那些家伙竟然和审判者是一伙的？既然如此，我想大家都没什么理由不和审判者周旋到底吧？”

[名词解释]

拯救者的命运：3.0新增“王国之鹰”主线任务第五节。

冬霜：波里斯的哥哥遗留下来的双手巨剑。

莱格蓝治之护：和后面的“凝影冰心”、“赤色炮手的射击”一样，是3.0新增的技能。每个角色都增加了5种新技能，其中一些具有异常华丽的全屏特效，加上剧情模式和新增的卡通表情，看上去就像在玩单机日式RPG一样。

天空之城

“哇，孵出来了啊！”天生对白魔法有着超人领悟能力的爱儿果然第一个孵化了他的宠物蛋。“两只长长的耳朵，一双天真无邪的眼睛，越看越像一只兔子啊，要是我的宠物和它一样就完蛋了。”路西安夸张的喊。“这么可爱小东西如果跟你一起混那才算是完蛋了呢。不过确实有点像兔子啊，就叫它娇娇兔好了。”爱儿好像很满意自己取的名字，露出了两个漂亮的酒窝……

离开那维克的那一晚，林告诉我们必须有神器和宠物的帮助才可以战胜审判者。在工匠之城卡雷德的摩根有宠物宠物孵化器以及宠物的蛋，而要想得到神器，就必须攻破塞尔巴斯平原尽头，隐藏在命运之云里的天空之城要塞。到卡雷德已经一个月了，宠物终于孵化出来了，可是没想到大家孵化出的宠物都不同，爱儿的是白色的娇娇兔，路西安得到的是一条长着翅膀的青色小龙，它和路西安一样馋，见到食物就流口水，爱儿喜欢叫它口水龙。美拉的宠物像一朵艳丽的火烧云，起名起到嘴软的爱儿叫它棉棉糖。而我的宠物是最后一个出来的，一只长着肉翅独角的深蓝色小猫，看起来也完全没有其他四只那么可爱，总是一幅凶巴巴的样子，爱儿说那是因为我修炼暗魔法的缘故，并管小猫叫恶恶喵，呵呵，这个名字真算不上好听啊。

“启程吧，目标——天空之城！”不管在什么时候，路西安总是那么有精神。在宠物孵化的这段时间里，大家都在潜心修炼自己的技能，路西安除了把从祖上日记中偷学来的莱格蓝治之护演练纯熟之外，凝结风之力量连续攻击敌人的“暴风狂袭”也可以得心应手的使用了；我的收获则是凭着小时候观摩哥哥叶普奈恩使用技能的记忆，再发挥自己在剑气上的领悟，爆破地脉的“天地震裂波”，算是我对哥哥的一种怀念吧。

塞尔巴斯平原的尽头，风，乍起乍停，草，直了又弯。巨大的魔法阵上绘着诡异的黑色与血色的图腾，就像传说中展翼而翔的恶魔。“只要在那块石板上申请之后，就可以进入到天空要塞了。”带我们来的向导一边说一边向来的路走去，眼神好像是看着一群死人。

路西安一点都不普通的在石板上写下了申请，还不忘加上“神器，我来啦！”的大喊。命运之云也没有客气，那魔法阵的闪光很短促，我却有一种飞翔的感觉。“快，不要耽误时间，林说只有在20分钟内攻下要塞，我们才能获得神器，命运的时记在我们踏上这漂浮的小岛后就已经开始运转了！”顾不上激昂登上云端的慷慨了，四个人都加速冲向了路西安口中那个“不过稍大一点的房子”。

在试了所有的方法都找不到打开要塞钢铸大门的机关时，当初热情最高的路西安已经准备放弃了：“其实我们不一定非得要神器不可嘛，凭我们现在的能力一定可以打败审判者的，你们看，这几个小家伙除了能吃以外也没什么大用嘛。”

“也许这道门就是第一个考验，”话虽不多，却非常倔强的美拉决定硬闯了，“‘赤色射手’的船员们，听从我的号令，火力集中一点，赤色射手的炮击！”“太阳中蕴藏的光神之力啊，赐予我消融一切的力量！”爱儿不愧是美拉的好姐妹，紧随着美拉发动了只有白魔法的造诣到了一定程度才可以使用的“光之聚咒”。钢铸的大门经不起火与光的联合力量，碎裂称块。“有自己的船就是好啊，真威风啊美拉。”路西安什么时候也不忘记调侃。“我是付了钱的！”美拉依然紧绷着脸。“这里就是要塞广场了，破坏四个结界水晶就可以拿到神器了。”

“每人负责一个。”我一面说。一面向里我最近的水晶跑去，这是最快的方法了。“天地震裂波！”、“狂风暴袭！”、“心链之舞！”“我，我……打死你打死你打死你！”看着三块已经碎裂的结界水晶，因为光之聚咒使法力消耗过度而施展不出任何魔法的爱儿心情坏到了无以复加，居然拎着法杖以不可思议的超快速度击打眼前的水晶。“爱儿……”我们三个同时叫出了声，却不都知道该怎样劝阻。

经过五分钟毫不间断的打击之后，爱儿终于停下来了。而水晶也在她停手的一瞬间也爆体而亡了。“咦，居然这样就碎了耶……”爱儿红扑扑的脸上写满了不信，如果她知道这就是以后在心情不好的情况下“晕”敌无数的恐怖招数“失意狂击”的话，不知道要做如何感想了。

“感谢你们，无畏的冒险者，是你们为我解脱了禁锢。”广场中央冒出了一只披着护体金光，巨大无比却看不清样貌的怪物。呃，对不起，应该说，神兽。“喂，大家伙，是不是要把你打倒才能获得神器啊？”可能刚才的过程太简单了，路西安明显觉得不过瘾。“不不不，只要有能力打碎结界水晶的勇士，都有权力挑选一把称手的神器。”一个魔法阵在众人之间展开，整个要塞广场遁入了虚空。灿烂的光华在我们四周围绕，总共有多达15件、闪耀着各色光华的神器……

“去森林之城雷帝亚吧，在那里，你们能找到审判者的根源……”神兽的声音当中分明有林的声音。宿命无法回避，历史终将会为我们而改变的！■



绝对女神 打造最强公会





绝对女神》作为最近风头正劲的一款网络游戏，依靠自身出色的品质与游戏性，获得了众多玩家的青睐与支持，好评如潮。而“公会”系统，更成为游戏中的一个重要的亮点。无数有抱负的玩家，都希望能够与好友一道打造出一个强大的公会，创造一段《绝对女神》的传奇。那么，如何才可以组建一个公会，并将其发扬光大呢？这成了各个公会老大都必须考虑的问题。



一、公会建设篇

在《绝对女神》中，组建公会需要以下条件：

第一、公会最核心、最重要的，就是人。最好在公会成立前，找一些固定的朋友，一起参与到公会的筹备组建工作中来。

第二、游戏中，你的人物必须要达到30级以上，并且人物的威望值超过100。公会创始人需要花费400万钠克的金钱，才能组建公会，这笔钱对于新玩家来说比较多，所以最好是大家一起凑。

第三、一个好的公会，必然要有个响当当的名号。好听的名称，会吸引更多的人来关注你们。你可以针对公会未来的发展方向来选个特别的名字，同时为自己的公会设计一个漂亮的会标。上传方法是：在游戏安装目录下新建一个名为“markupload”的文件夹，做一个名为“mark”，大小是16×16的24位BMP格式图片，放置于markupload文件夹内，然后进入游戏在公会操作界面完成上传操作。

输入“@创建公会公会名称”的命令，完成《绝对女神》中公会的创建工作，你就是一会之长了。换句话说，从这一刻起，你身上的担子更重了。想让自己的公会在游戏中占有一席之地，乃至称霸“江湖”，以下的点滴，就需要你去注意。

NO 1.会长

公会的最高统治者，同时，也是最重要的领导核心。可以说，会长的个性及做事风格，将直接影响整个公会的风格。会长拥有高层管理人员的任免权，拥有吸纳和开除会员的权利，一个优秀的会长将懂得如何善用这些权利。那么如何成为优秀的队长呢？

首先要胸怀大志，心胸宽广，表面看起来很风光的位置，却是十分的辛苦。没有强大自信心、毅力以及耐力的人最好不要当会长（有时候会长的私聊密度一般达到1分钟10条）。其次要有高等级和许多许多钱，当然极品装备更可以让别人仰视你。各大公会老大，都是各服的高手，在现实中也是枭雄般的人物。再次要具有很强的号召力和组织能力。组建一个100人的大公会，不是所有人都能作到的，网络上的不确定因素比现实更多，再加上你与会员之间不存在多少利益关系，因此管理更多依靠的还是技巧。如何让大家劲往一处使，枪往一处打，这是一个成功的会长必须要考虑的问题(所谓一呼百应的道理就是从这两个能力里面体现出来的)。

最后也是最重要的一点是，会长要经常在线上，一个月30天，你也最少来个20天吧（没有充足的上线时间，你又怎么来处理每天都发生的日常公会事务？）。

总之，会长就是一个公会的灵魂，一个成功的公会必须有一个成功的领袖。当你的公会成为整个《绝对女神》世界中的佼佼者，那种成就感和荣誉感不是只言片语可以形容的。

NO 2.核心管理层

一个好汉三个帮，一个篱笆三个桩。公会若想发展，还需要一个强有力的高层。他们除了要帮助会长出谋划策，为公会的长远发展制订计划与目标，同时也要去做具体的落实工作。实际上，这部分工作也是十分重要的。再好的策略与计划，如果没有人去做，那就等于没有。往往，在一个公会中，这些人完成的工作能占到整个公会工作量的50%到70%。所以，核心管理层也是公会组建中的一个关键。

核心的管理层应该包括：

副会长：会长不在的时候，他就是会长了，一个公会没个头可不行。当然入职要求也比较高，当然要是国王绝对信任的，有绝对能力的，能够帮助国王治理好国家的，能够舍己为人的，能够身先士卒的……（太多了，完美的人555）其实，在很多情况下，副会长都会发挥重要的作用。公会日常中需要处理的问题会非常多，一旦管理上出现真空，就有可能造成严重的后果。副会长应当是会长最得力的助手，又是公会中最受景仰的人物。可以说是一人之下，万人之上。

系列会长：当你的公会到达了一定的规模后，你会发现管理上越来越困难，因为会员的数量大大增加了，你很难直接去管理每一个会员。这时候，就需要在会长与普通会员之间再形成一个“中间层”，它直接受会长领导，同时又起到管理部分会员的工作，上传下达。这个“中间层”就是系列会长，会长可以将公会成员分成若干个固定的战队或军团，并指定某人担任系列会长的职务去进行管理。可以说，系列会长就象一个小的公会会长，所以聪明和才干也是必须的。

以上两个职务，可以通过命令直接在游戏中进行任命。

NO 3.公会的结构

一个公会想要强盛，就必须要有自己的健全管理机构。公会的体制个人认为一概包含外交、军事、宣传、内政、人事等多个职能部门。

公会外交部的作用是负责和同盟公会的沟通和联络感情，所以外交部长本身要具备极好的口才，在结交其他公会时即要有礼，又要有节。在《绝对女神》的世界中，同样是多个朋友多条路。一个人，一个公会永远不可能和整个世界抗衡，选择适当的盟友，从而获取共同的利益就是外交的目的。在一个分区当中往往会存在着这样或那样的同盟公会和组织，就看做为会长的判断能力以及外交部门是否具有出色的交涉能力。没有永远的盟友，也没有永远的敌人，能给你的公会带来利益的就去合作，而带来损失的就尽自己的力量去打倒，生活本是如此，而游戏也是如此……





军事部的强大，决定了公会战斗力的强弱。而军事部长，绝对是影响公会战斗力的重要人物，所以不仅等级要高，而且装备要好，并且有很出色的操作能力及PK技巧。最好是那种在整个服务器中都首屈一指的PK达人。同时，他还应具备良好的大局观，能够指挥队伍进行团P。当然，象张飞那样只会打，不会用脑的，还是不用为妙。

宣传部的目的，就是把高级的玩家吸引过来。良好的宣传，能够让自己的公会吸引到更多的目光。作为宣传部长，必须有出色的文字功底，可以经常性的在网站、论坛等处发表一些精彩的文章，为自己的公会打打名气。如果玩家们总是能在论坛上看到来自你的公会的文章，知名度很快就能获得提高了。

内政部主要应负责公会财务及装备物品的管理。公会的资金一直是老百姓关心的问题，钱当然是用来花的，关键是公开化和合理化。在这里，笔者特别提出：公会的概念有别于行会。公会会长不是象行会老大那样的提款机。不过，在会员遇到困难时，给予一些必要的帮助，还是应该的。同时，内政部长可以为公会中的成员提供一个物品交易平台。如果某会员有几件装备是不需要的，可以交给内政部长进行调配，重新分发到需要的人手上。这样合理的利用公会资源，也可以大大增加公会中武器装备的使用效率。所以，内政部长的人品，一定要有保证。

人事部说白了，就是负责招募新成员。对于那些刚进入《绝对女神》的新手玩家们，若是能得到高手的帮助，自然会感激不已。所以，人事部长应该多在新手聚集的地方转转，物色那些合适的人选，并招募其进入公会，以扩大公会的势力，为公会增添新鲜血液。

一个公会如果想有长远的发展，就必须要有一定的规章与制度。那么，就需要一个人，来监督公会里成员对规章制度执行的情况了。如果有违反者，一定要令行禁止，予以惩罚。这样，公会才能健康持续的发展。所以如果人手充分，也可以设立纪检部门。

以上这些职务划分，不过是个范例。其中有些职务，可以并，可以减。如果你的公会规模还不大，那么人事、内政、外交、纪检等工作都可以由会长来承担。各位会长当然可以根据自己的情况，来制定公会管理层的框架。



二、公会发展篇

经过一番努力，以及一帮好友的强力支持，你的公会终于诞生了。之后，就需要面临如何发展的问题了。房子的基础已经打好，下面我们开始添砖加瓦吧。

首先需要重视的，就是建立公会时的一帮开会元老。虽然他们都是和你一同闯荡多年的老友了，但也要时刻注意他们的动向与情绪变化。对待他们，不要总是这个命令接那个命令，而是要多去关心。你要知道，在初期，你唯一拥有的就是这些元老，千万不要因为一时的激动，破坏了朋友之间的感情。所以，做事的方式与方法是值得好好推敲的。

应该说，公会的初期发展阶段，是最困难时期。其中，体现最明显的，可能就是缺人。《绝对女神》目前开放的几组服务器中，每个世界都有着许许多多的公会。所以，如何引进人才，就成了整个公会发展的重点问题。作为会长，毫无疑问，应该在这个过程中扮演十分重要的角色。在选择会员时，既不能将门槛放得太低，只要是人就照单全收，又不能入会手续太过烦琐，那种非“精英”不要的想法是要不得的。公会的成员构成应当是金字塔型，除了需要将军外，更需要许多的小兵作为基础。一方面，你根本无法在短时间就判断一个人的能力；另一方面，公会里全都是有主见，有想法的精英，也绝对不是件好事。所以，重点还是应放在广大普通玩家身上，尤其是新进入《绝对女神》的玩家。在刚开始给予他们一定的帮助，往往会得到最忠实的追随者。至于一些很有实力的人物，能拉拢固然好，不过，这些人往往有些傲气难以合群，若想招揽他们，还得学学刘备三顾茅庐。

当然，公会内部的和谐也是至关重要的。如果你的公会是一个十分团结的集体，那成功的几率就大很多。如何来做到团结呢？首先，作为会长应该有所引导，使成员之间坦诚相待。你不可能要求公会里的每个人都成为好朋友，但是可以争取让他们成为好的合作伙伴。想做到这点，你首先要和公会里其他重要的管理层人员有着良好的关系。不过，公会的人越多，就越容易出现各种分歧乃至矛盾，这是无法避免的。我们可以利用比较合理的处理模式来化解矛盾，比如多交谈、多讨论，有意见分歧时，千万不能专断独行。

同时，作为会长的你，应该着力培养公会中互帮互助、相互关心的风气。如果你的公会成员，都是自私自利，一点不关心他人的话，那么公会的价值又何在呢？所以，既然大家在一个公会里，就应该体现这一特点。在这个过程中，会长自然要以身作则，尽自己可能的去帮助身边的会员。如果自己有套要淘汰的装备，与其卖几个钱，不如送给需要它的人。几百万钠克，与人心比起来，孰重孰轻？如果你能一直这样坚持，并带动公会里的高层都这样做，就能影响整个公会的风气。一旦，你的公会里形成了这样一种特点，那么所有的会员，都会乐于参与其中，并且乐在其中。这样一个团队，自然也会引起别人的注意，相信很快，申请加入你公会的人就会络绎不绝了。

在对待犯错的会员时，应该以教育帮助为主，多谈话、多疏导，帮助他们认识到自己的行为已经违反了公会的章程，并且给公会带来了不利的影响。但这样效果不佳后，就要采取强硬的措施了，比如进行内部处分等等，屡教不改者，也不能顾及情面，姑息养奸，坚决要将其开除出公会。这甚至包括你的干部乃至系列会长、副会长。《绝对女神》中开除公会成员的命令为：@强行退出 人物名称。不过，这种手段非到万不得已，还是不要用的好。

此外，作为一个新成立的公会，与一些比较有实力的公会达成比较好的关系，形成一个比较宽松的发展空间，对自己也是很重要的。所以，作为会长，在面对一些《绝对女神》中的老牌公会时，还是应当谦虚谨慎一些。千万别把自己放的太高，要正确对待自己所处的位置，多学习多讨教，一定是会更有收获的。

公会对外除了外交手段外，也需要强有力的武力作为保障自己的武器。比如你的会员无故受到了他人的欺侮，或者某个公会公开向你们挑衅，当然要教训他们，让他们知道你们的实力。所以，公会也需要培养一批强人，来维护公会的利益。此时，公会的军事部就要发挥应有的作用。古人云：养兵千日，用兵一时。着力培养一批等级高、装备好、操作出色、反应敏捷的人，作为战斗的主力，并以最快的速度投入战斗，将是公会安全的绝对保障。为此，你可以多展开公会内部的单人PK或团队PK大赛，让大家用来锻炼PK技巧，熟悉实战。在这个过程中，公会还可以在经济和装备上，向这些有潜力的成员们倾斜。这样一只等级高、装备精、操作好的队伍，将会在战场上发挥着至关重要的作用。而且，《绝对女神》在未来一定会开放公会战系统。到那时，你将会成为《绝对女神》世界中，强有力的竞争者。



三、公会成熟篇

此时，相信你的公会已经是一个颇具实力的公会了。人多了，难免个人的想法就多。在这个时候，想绝对统一大家的思想，就变得十分困难。所以，在保证原则问题上不动摇的前提下，可以让公会中有更多的民主气氛。公会内部求同存异，是完全可以的。

最令人担忧的，是公会会不会出现分裂。尤其是系列会长，他们在公会中都扮演着封疆大吏的角色，手上有不小的权力。所以，在系列会长的任命上，一定要挑选比较忠实可靠的人。当然，最关键的还是要多交流。因为一般情况下，如果他们在公会里感到开心的话，是不会主动离开的。所以，这样的问题出现，大部分还是因为公会管理上不足而导致的。而且这种情况出现的比较少，只是要提醒各位会长：“未雨而绸缪”。

最后要克服的，就是在公会取得一定成就后出现的傲气与霸气。出现这种情况，很容易导致与其他公会产生矛盾。自己的会员不能正确看待自己，也很容易到外面惹是生非。这样，必然会导致他人的反感，甚至使公会陷入孤立的境地。这首先要从会长自身做起，心里要清楚人外有人，天外有天的道理。想成为《绝对女神》中最强的公会，万万不能丢了民心。若是广大玩家都对你没有好感，甚至厌恶你们，那公会就很难立足了。古语有云：得道多助，失道寡助，就是这个道理了。

如果，你的公会基本上能达到上文提到的，那么应该是一个比较成熟与完整的公会了。不过，这不意味着你已经在《绝对女神》中独占鳌头了。网络游戏公会虽然是因网络游戏而起，但不应该仅仅局限于游戏，还应该往现实中拓展。■

英雄王座升级指南之战士篇

文/小张





随着《英雄王座》测试的不断展开，越来越多的玩家投身到了这个崇尚剑与魔法的奇幻世界之中。富有视觉冲击力的画面，身临其境的数字音效以及无穷无尽的道具装备系统都让玩家沉醉其中。八仙过海各显神通，不少玩家经过了长期磨练都总结出了一套独特的人物养成经验。虽然千姿百态，但也有不少都是英雄所见略同。根据这几次内测的经验，笔者总结了一些心得，希望能对要进入《英雄王座》或在其中不断前行的人们有所帮助。

《英雄王座》在人物的修炼、装备的选择、升级加点都是很有讲究的，而有些经验看来虽然简单，却是不少玩家通过无数实践总结出来的。事实证明，不同装备，不同的加点和升级路线的差异所导致的升级速度的差异还是很大的。以下是关于战士的升级经验，虽然不一定都是金玉良言，但却是真真实实的经验之谈。

《英雄王座》里的战士还是比较有特色的，根据所使用的武器不同可以划分为4个类型，随之还会具有不同的辅助技能，到了后期每种战士都会体现出自身独有的特点。剑盾战士可以凭借高防御高格挡独当一面，双手战士可以靠着高命中高攻击迅速清怪，枪战士则是靠高致命几率和致命伤害独树一帜。所以选择适合自己的战士类型就成为第一个首要的问题，这个选择将对你以后的加点、装备和技能的选择以及升级路线等诸多方面产生深远的影响。

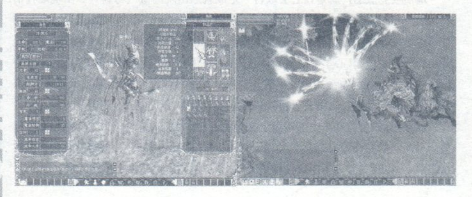
一、各类战士的比较



目前，双剑战士和双手战士比较多，而且两者初期的升级速度比较快。所以玩家一般都选择这两种类型进行修炼。剑盾战士被评价为攻击力偏低的角色，只有在后期才能有所作为；枪战致命高但是攻击不是十分稳定。其实，总体来说还是各有所长，每种战士都有自己制衡与其他类型的过人之处。

1、双剑战士

双手剑战士可以说是人气比较高的一个修炼类型，20级时候附加攻击60，命中200，减少自身闪避100，增加格挡概率20。从这里可以清晰地看出，双剑拥有不错的命中，同时还具有其他战士不具备的格挡几率附加，就是怪物攻击你时如果格挡成功，你将不会受到任何的伤害。他的缺点在于不加致命伤害，而且要减少自身100的回避。初期少100的闪避还是很难受的，双剑战士武器选择范围比较广，由于可以同时装备两个武器，所以就比双手和枪系战士可以多附加一件装备的属性。如果两把武器都是附加属性很多的极品的话，实质上要比双手和枪系战士划算一些。不过单手武器要求敏捷过高，这是双剑战士在初期的一个致命伤。2阶的单手剑要求力量85敏捷45，2阶的战士盔甲要求力量都是100以上不要求敏捷。所以你要先换双手武器就别穿2阶盔甲，先穿盔甲就老老实实拿骷髅战士之剑升级把。不过总体来说双剑还是初期升级速度比较快的战士类型。



2、双手战士

双手武器以其威武的外形受到不少玩家的青睐。20级双手技能附加攻击60命中300致命攻击20。在4种武器熟练技能中，双手所附加的命中是最高的。双手武器附带的攻击数值本身就要高于其他武器，同时还附加致命伤害。不难看出双手武器侧重的就是人物的攻击能力。双手武器还有一个比较优越的地方，那就是他要求的敏捷相当低，和盔甲不会产生冲突。1阶双手剑要求力量42敏捷20，斧子要求力量59敏捷22，这和穿1阶的装备并不矛盾。到20多级，力量105以上就可以穿黯金头盔，在穿着盔甲后只要稍微加20多敏捷，就可以装备2阶双手剑，要求力量112敏捷40。这样可以走一条以力量为主的加点路线，而且这条路线可以在你等级适合的时候同时满足武器和盔甲的要求。

3、长枪战士

枪战士最大的优势，武器要求低，而且不是一般的低！3阶级斩刃矛22~57攻击，力126、敏54，合计180点，即使是4阶的黑骑士战戟27~75攻击，力171、敏71合计242点，和3级的重剑属性点要求一样。所以枪战士是所有战士类型中，可以最快更换武器的！但前提是你能打到这样的武器！所以，在有其他朋友帮忙能提供武器、装备的前提下，枪战士也未必输给其他几个类型。枪的第2大优势在于他有比较高的致命攻击概率！大家仔细点就能发现，所有的枪都是有命中附加的，而且枪的被动技能同时附加致命几率和致命伤害。枪的最大弱点：攻击不稳定，低攻太小了，只有其他类型低攻的一半，所以影响了练级速度跟PK的稳定性，在PK的时候给人的感觉是在玩俄罗斯轮盘赌，运气好的时候连续3个致命攻击就让对手胆寒，运气不好的时候别人以为你是菜鸟！枪的50级前的攻击技能也不足，使用三段击的效果一般，所以比较多的会选择使用25级的地裂斩。枪战士还有一种比较独特的练法，那就是适当的加一些信仰，这样如果能够凑齐一身加致命几率和致命伤害的精炼装备（黄金装备），最多可以达到50%的致命几率甚至更高，致命伤害也是高的吓人，虽然力量不会很高，但是凭借经常出现的致命攻击来杀伤敌人，还是一种不错的选择。

4、剑盾战士

这一类战士在过去的几次测试中数量都不多，这是因为此类型战士的攻击力确实稍逊一筹。20级的剑盾技能加攻击60，格挡概率20 致命伤害20 致命几率20%。由于剑盾使用一个单手武器，攻击相对于其他的类型偏低，也没有命中的追加。为了弥补这些，剑盾的技能同时具有致命伤害、致命几率和格挡几率的附加，可以说是吸取了枪战士和双剑战士的优点，而



且也不向双剑战士那样，加了格挡几率还要减少闪避。这个类型的战士也存在一个穿盔甲矛盾的问题，因为它也是使用单手武器，不过由于多了一个盾牌，闪避和防御都上去了，晚点穿衣服也还不是问题。还有一点，剑盾技能2级就可以学，比最后的一个提前4级别，也就是说双剑战士1级双剑技能的时候，剑盾战士已经4级剑盾技能了。初期还是有一点点小优势的。

虽然在攻击方面存在着很多不足，当时剑盾战士的防御可以说是各种战士类型中最出类拔萃的。2阶的盾牌，防御10，格挡16%。2阶段的黯金盔甲防御也不过是10，等于多穿了一件盔甲，配合剑盾技能附加20%格挡，可以达到将近40%的几率。随着以后盾牌的等级不断提升，再加上可能有变态属性的极品盾牌的出现，剑盾战士的前景还是非常看好的，毕竟，能扛才是战士的本色。

二、升级心得

战士初期的升级速度可以说快速而平稳，装备上出生时给的短剑就可以昂首走出巴莫尔。这里需要注意的是，由于巴莫尔村口各种哥布林混杂，所以大家一定要擦亮双眼，本着哥布林通杀，短斧哥布林单挑，红帽哥布林闪人的原则。利用诱敌深入各个击破的战术方能游刃有余。哥布林基本对你没有威胁而且只有72的HP，轻松解决10多个就可以升到2级。这时候你可以尝试挑战短斧哥布林，但是切记一定要单挑，否则你必定是暴尸荒野。等级提升到5级的时候可以装备勇者头盔和护手便能轻松摆平红帽了。建议在这里修练8级，打点行囊便可以朝着骷髅战士进发了。

建议这时候组一个法师协同作战可以事半功倍。孤军奋战的话只能痛苦的熬到15级。学习了三连击以后攻击大幅度提高，同时也可以穿齐第一套盔甲了。巴莫尔矿坑和兽人区都是不错的选择，但是骷髅守卫+嗜魂巫妖+弓箭手三位一体的集团攻击，的确让战士有点力不从心。如果单练的话还是在兽人多混两级再深入虎穴。矿坑提供丰富的装备、金钱以及经验，可以放心的杀到30多级。穿上暗金装备后你可以告别巴莫尔了。

巴莫尔村庄的西北方（20，20）附近是黑暗森林的入口，你将在那里完成随后的冒险旅程。狼人是主要的升级对象，半兽人战士也可以适当考虑。但是绝对不要招惹半兽人巫师，以你现在的魔法防御无异于以卵击石。等级再高点可以去打树精，但是要记住尽量多打物理攻击的少打魔法攻击的。还有一个需要注意的是，尽量单挑怪物。这个时候主力的技能是三段连击，震裂斩虽然具有非常让人满意的范围，但是效果总让人觉得不如三连击杀得快。在没有强力群体攻击技能的时候，最好不要去面对过多的怪物，因为防御会根据你被打击的的时间和攻击你怪物的数量减少，被包围的时候减少得非常快，一会你就会等同于赤膊上阵了。

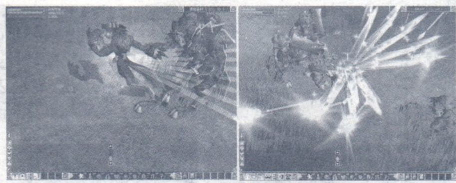
这时候还是建议组一个30多的法师升级，即使打出来的东西和钱都给他你也在所不惜。因为那种升级速度是飞快的。这时候法师一般都拥有20级的火焰波或者8级别左右的火浪，让他带上一个20防御的书，你吸引怪物他烧。速度是飞快的。如果配合良好的话。一般2个多小时就能生一级。

三、技能和加点的经验



初期的加点严格按照装备的要求就可以了，推荐留上几点以防万一。因为魔法装备会根据附加属性的不同适当提高使用要求，差个1点信仰装不上心爱的宝剑，你也只能欲哭无泪。某种意义上讲，战士前期的加点还是根据你选择战士的修炼类型决定的。5点力量加1点攻击，每加1点力量加3的血。加1敏捷能加5点命中和3点回避。信仰和智力个人感觉就没有必要加了，除非你要练高致命的枪战士。其实游戏设计的还是很平衡的，剑盾技能不追加命中，但是单手剑要求的敏高，他的命中也不会太低，双手武器力量高敏低，但是双手技能20级的时候追加300命中。所以总体来说，加点按照装备和你选择的战士类型走，基本就不会有什么太大的差池。

目前来看《英雄王座》战士的技能还是比较丰富的，由于技能点数的问题，我们需要有所取舍。有些技能纯粹是过度技能，例如牙突刺，攻击不如25级的震烈斩



（虽然震烈斩也不是非常让人满意），因为只能打一条直线。根据现在的经验，很难将4到5个怪物带成一条直线然后用牙突刺。

被动技能是你最早学的也一定要先加到20级，在25级别以前最好以这个为重点。虽然加1点被动技能提升的性能也不是很多，但是战士初期都是一刀一刀砍出来的，每一次都要发挥被动技能的效果，积少成多功效自然就看出来了。不用消耗魔法药水，这也是先加被动技能最有竞争力的理由。三段连击是强力推荐的技能，因为他学得早还实惠。到了30级左右升级速度会比以前有所降低，这时候如果你用15级的三连击速度还是不错的。但是如果选用牙突刺和震烈斩，感觉虽然是群体攻击，效果也不是特别理想，而且魔法消耗太大，又要吃红又要吃蓝，经济压力也非常大。30级的物理防御建议修满，毕竟被动技能应该最先考虑。对几个高级技能感觉上，绝杀、天霸封神斩、狂神降临比较实用。绝杀是被动技能，天霸封神斩攻击高范围大，是战士后期的看家法宝。剑魂残光破虽然视觉效果非常好看而且范围相当大，但是攻击的随机性和攻击力都有点差强人意。狂神降临没有尝试过不过看属性还是非常实用的。

四、装备的选择



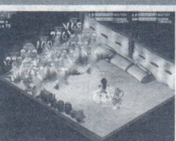
初期可以考虑不使用盾牌，因为单手剑敏捷要求过高，而穿着防具需要很高的力量。武器的选择一定要谨慎，并且兼顾以后自己的发展道路，因为被动技能的提升是根据武器的不同而有所差异的。剑盾的优秀格挡，枪系的高致命几率，双手武器的超强攻击，这个根据个人的喜好因人而异，不过要以提高自身的战斗能力为最终目标。

在装备的选择上还有一些小经验跟大家说说。有些高属性装备会要求其他属性，例如信仰、智慧。这时候尽量不要用点去加，选择附带这些属性的装备，例如戒指、防具是最明智的选择。因为随着你不断地更换武器，也许对于这些非主流属性的需求就没有了，如果用自身的素质点去加未免有一些浪费。戒指和项链的作用一定不要忽视，加10攻击的戒指和项链是值得用高昂的代价去换取的。根据现在的实践，金色的戒指和项链（精炼装备）附加3点力量，也不是可遇不可求的。一套好首饰可以轻松给你加上5点力量，等于提升了一级，可以早1级拿上一阶的武器或者防具，会让你更加轻松的提升等级。《英雄王座》里边的装备千变万化，没有最好只有更好，所以在装备的选择上一定要注意。属性多属性高不一定就适合自己，最需要的属性，最能弥补你现在缺陷的属性就是最好的属性，比如吸血和眩晕。■





吞食天地 ONLINE 东吴支线任务



好久没有出现过的东吴阵营的任务，在新资料片中又增加了不少。这次的任务是“初征黄祖”以及“陆逊与文种四策”，还没有解过这个任务的玩家要仔细的看喽！

任务一：出征黄祖

自从孙策死后，孙权统领江东，承父兄基业，广纳贤士，投效孙权麾下的有阚泽、严畯、薛综、程秉、吕蒙、陆逊、丁奉、徐盛…等文武良将数十余人，又拜周瑜为大督都，短短几年就兵马强盛粮草充足颇有新兴之像！建安八年，孙权派兵伐黄祖。

凌统乃是东吴大将凌操之子，他奉孙权之命在鄱阳大寨中练兵，如今军队已完成战备，只等孙权一声令下就可出发。因此他想请孙权派他作为先锋讨伐荆州刘表，而请孙权出兵一事自然就落到智勇双全的玩家身上啦！

来到隔壁的军帐中向孙权表达凌统自愿当攻打荆州的先锋心意之后，可以听到孙权赞叹鲁肃的“天下二分之计，占长江以南，再与北方的曹操抗衡，如今攻打荆州刘表，不但可开疆拓土，更可报杀父之仇！”一切都正好合孙权的心意。但是此时却从凌操口中听到不好的消息，那就是卢江太守李术因为不服孙权拜周瑜为大督都所以联合刘表大将黄祖叛变了！孙权一听大怒，当下就指派凌操与凌统父子二人为先锋前往讨伐李术与黄祖！

在出发之前孙权特别透露情报说叛将李术目前屯兵卢江水洞。在水洞深处果然发现了李术，本来希望循循善诱李术就会乖乖投降回去跟孙权请罪，却没想到李术对孙权拜周瑜为大督都一事有很深的成见，无奈之下只好跟李术大打出手了！李术队伍的属性十分复杂，简单的说就是地、水、火、风四种属性都有，但是这个并不构成威胁打，因为除了李术、梅成、雷绪三人等级在 90 以上之外其余的人等级都只有 60 上下，而且三个等级在 90 以上的武将之中也只有风系的雷绪的攻击力稍微有点看头，因此整体来讲只要辅助特技运用得当，要打赢应该不是件难事。

角色	LV	HP	SP	体质	能量	知力	攻击	防御	敏捷	属性	使用特技
天武兵	58	281	202	21	12	10	18	35	20	火	火轮
	掉落物品：红茄露(25%)、女儿红(25%)、大曲酒(25%)、蜜蜂丸(0.5%)										
刘先	62	403	236	24	17	11	35	21	32	地	水淹术、冰剑、涌泉
	掉落物品：无										
邓义	64	440	217	29	13	10	36	22	31	水	水淹术、冰剑、涌泉
	掉落物品：无										
梅成	90	800	339	39	16	9	48	68	28	水	水淹术、涌泉、洪水
	掉落物品：无										
李术	96	686	396	22	23	75	11	31	60	地	投石、地牙、泰山压顶
	掉落物品：蕃茄汁(25%)										
雷绪	98	759	410	24	25	33	79	50	15	风	狂风、暴风、风卷残云
	掉落物品：无										



天下二分之计真是绝妙



被甘宁一击成重伤的凌操

击败叛将李术之后，可以得到黄祖已经引兵到卢江大寨的消息，为了避免凌操父子有所闪失笔者马上动身前往卢江大寨！可惜还是慢了一步，凌操竟被甘宁打成重伤，幸亏凌统冒死救回，趁着凌统带父亲去疗伤的时候赶快解决黄祖吧！黄祖的队伍之中会看到之前被打败的李术，虽然他卷土重来，但是地系法师型的李术普攻不强，除非他使用特技「泰山压顶」否则比较不用担心，至于风系的黄祖虽然等级也是颇高但是攻击力普通并不构成威胁，比较要注意的是等级 129 级的大将甘宁，他那 94 的攻击力打在身上十分的痛，因此可以先使用冰封或是混乱限制甘宁的行动，接着马上解决黄祖以及李术两人，然后解决其它的角色，最后再击败甘宁。

角色	LV	HP	SP	体质	能量	知力	攻击	防御	敏捷	属性	使用特技
枭甲士	76	580	318	30	18	6	39	31	24	火	炎之舞
	掉落物品：大柑橘(25%)、绵雨茶(25%)										
邓龙	66	404	271	21	22	8	37	33	25	水	水淹术、冰剑、涌泉
	掉落物品：无										
陈就	68	430	263	24	20	9	36	37	25	水	水淹术、冰剑、涌泉
	掉落物品：无										
黄祖	88	896	304	35	21	13	68	38	36	风	狂风、暴风、风卷残云
	掉落物品：凝露酒(25%)、气行丸(25%)、止痛散(25%)										
李术	96	686	396	22	23	75	11	31	60	地	投石、地牙、泰山压顶
	掉落物品：蕃茄汁(25%)										
甘宁	129	1620	383	46	23	21	94	59	45	水	涌泉、洪水、冰雹
	掉落物品：止血丹(25%)										

费了九牛二虎之力击退了甘宁，这时凌统突然出现并且说出孙权因为凌操过世而下令收兵的消息，真是出师未捷先折大将，凌统也发誓此仇不报非君子，不过凌统还是很感谢玩家帮他击退敌人（奖赏为随机从三把刀选一把给玩家）。

物品名称	物品功能	物品限制	物品说明
莹惑刀	攻击力：+16	等级限制：65	代表火红莹惑星的锋利名刀
凤鸣刀	攻击力：+18	等级限制：75	以凤头为刀柄的威猛兵器
马援刀	攻击力：+20	等级限制：85	东汉名将马援的爱刀，浑重刚猛

任务二：陆逊与文种四策

陆逊本名陆议，字伯言，是继周瑜、鲁肃、吕蒙之后孙吴的支柱。他在孙权攻打荆州的时候，曾向吕蒙献计大破无敌的关羽，后来面对刘备来势汹汹的报仇，不但沉着应战，最后火烧寨营七百里。

在永宁村中住着一位高人吴范，他具有观察“气”的本领，某日他发现吴越之地渐渐有王气出现，因此推测统治江东的孙氏将会兴起，而且孙氏除了会拥有周瑜、鲁肃、吕蒙三位英杰之外，还有一擎天之柱，那就是陆逊！只是目前陆逊能力还尚未成熟，因此吴范想要传授他绝妙奇术，让陆逊成为可以辅佐孙氏的栋梁！听说陆逊现在人在钱塘凉亭，所以吴范请玩家到钱塘凉亭请陆逊前来一聚！

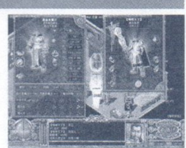
来到钱塘凉亭跟陆逊说明来由之后，陆逊也很爽快的答应一同前往永宁村。于是带着陆逊再回到永宁村找吴范，原来吴范想要传授陆逊的就是当年名臣文种所遗留下来的文种四策。相传春秋时代越国名臣文种拥有七条秘密策略，他仅用了其中三条策略就让越王句践打败了吴王夫差而成为春秋霸主。在因缘巧合之下吴范得到剩下的四条策略，因此吴范想要把这文种四策传授给陆逊以便帮助孙氏成就一番大业！于是吴范又建议陆逊，先去磨练一番再慢慢领悟这文种四策的奥秘，于是陆逊便加入了队伍之中！■



攻打执迷不悟的李术

传奇3G 终极装备谈

文/冰糖





在《传奇3G》中，最明显的调整是在地图方面，其次就是在怪物分布等等方面，这些都是玩家进入3G有一定经历之后就可以了解。本文要谈的是关于《传奇3G》中一些比较不容易发现的改动，如装备属性，这些属性的调整不仔细和从前对比是不容易被发现的。正是因为这些属性的调整，所以《传奇3G》中关于终极装备有了新的概念。

道士终极装备

由于道士使用的装备调整最大，所以，我们先从道士装备说起。

封魔剑：等级45，破坏7-22，重量36，耐久26，灵魂4-9。准确+3/神圣+4。多增加了4点神圣元素的攻击属性。

龙纹剑：稀有物品，破坏9-24，重量37，耐久26，灵魂4-9。准确+3/神圣+5。多增加5点神圣元素的攻击属性。

逍遥扇：稀有物品，破坏9-24，重量35，耐久25，灵魂5-11。准确+3/神圣+5。破坏提高1-4，多增加5点神圣元素的攻击属性。

这三样武器无一不是道士所追求的装备，而且，在3G的调整中，大幅度的拉开了这些装备和一些高级装备的距离。如此一来，逍遥扇就真正成为了道士所追求的终极装备，不仅灵魂高，而且附加元素攻击属性也高。在3G中还有一样道士的超级武器"泰轮拂尘"，不过目前尚未开放，只知道该道具是稀有物品。据推测其威力绝对超强，也许开放之后，会成为道士的最终极武器。

在首饰上，道士最终极的戒指依然是灵魂0-8的"虚空道环"；道士终极项链是灵魂0-9的定心项链；手镯方面，灵魂0-4的如来手镯、灵魂2-3的世尊手镯依然是首选，防具则是以44级的阴阳圣衣为主。

法师终极装备

在武器方面铁轮、嗜魂法杖、天神法杖，这些依然是法师的终极武器。尤其是天神法杖，自然4-14。骨玉权杖据说要调整为4-8的魔法，火攻击+4。如果这样的话，那么，骨玉权杖在未来的日子里也就只能在练级时使用了，沦为练级装。

防具自然是以44级的仙风神袍为追求。首饰上，基本与《传奇3》无甚区别，因为目前《传奇3》版本中已经开放了诺玛地下城，其中也有不少高等级的首饰，都是法师的极品。不过，对于法师来说，终极装也有两种，一种是元素装，一种是自然装。前者在练级时使用，后者则是在打宝中发挥作用。因为3G中的BOSS全部调整为强元素，所以，打宝装要以自然为首要，自然0-8的心魔戒指成为法师的终极戒指之首选，而自然0-9的昏暗封印、自然0-4的毁灭手镯也是高自然法师的追求。

在练级元素装方面，自然2-3、攻击元素加1的思过手镯，自然0-6、攻击元素+2的龙马戒指，自然0-7、攻击元素+3的魔云项链都成为终极装。

总体来说，因为法师的魔法攻击有很多系，比如火、冰、电、风等，所以法师的装备是最为繁多的。一般法师都喜欢在仓库中多准备些各类元素的套装，从前BOSS也有弱属性，所以元素装打BOSS也适用，法师曾经有过一个元素无敌的年代，但是现在的BOSS都改变为强元素了，所以法师们的终极追求中，自然装备又重要起来。总体来说，在《传奇3G》中，自然终极装备才是终极的王道。

战士终极装备

战士，永远都是爽直、简单的。在攻击方式上如此，在装备上也一样，追求高攻、高破坏力。至于元素装备，因为战士练级比法师慢多了，所以元素装对于战士来说并不十分重要。

战士的终极武器：破坏8-34的霹雷，破坏2-40的屠龙，破坏0-45的破山。这些武器因为显著的高破坏而位列榜首，成为战士追求的终极武器。

终极首饰则是：破坏0-10的武圣戒指，破坏3-4的金棱手镯，破坏0-10的毁灭项链。防具以44级的麒麟宝铠为主，头盔呢则是防御2-10的稀有物品战神头盔。

终极装备升级

在终极装备中，我们已经提到了元素装和打宝装，这两个概念。不论是在哪个系列的装备中，武器都占了最关键的地位。因为武器增加的不是几点属性，而是十几点，甚至几十点属性。那么，说到武器，我们就不能不说说武器升级。

对于武器升级的方法，众所周知，与黑铁的纯度、使用的首饰以及运气有很大的关系。对这个话题讨论的已经非常多了，我们要着重说的是终极武器要升级为什么样的属性。

道士的三种终极武器灵魂没有提升，主要提升了元素攻击，笔者认为把这些武器升级为元素武器比较好。一把武器可以升16次，虽然这些稀世武器的升级成功率要稍微低一些，但是基础属性上已经有了5点的元素攻击，即使升级得不是很好，也可以把元素加到10以上。道士的神圣元素加到12左右，灵魂40以上，打神舰中的怪都是飘绿的，诺玛地下城也很吃香。对于单挑BOSS，3G中基本上是不可能的事，道士与其加灵魂来打BOSS，不如去神舰和诺玛打宝。

对于法师的终极武器则提倡升级自然，甚至40级后自身的加点也提倡加到自然上。作为一个拿着终极武器的法师，等级绝对不会低。这个时候高元素练级已经不是追求了，高自然的装备一样可以在练级中飘绿。铁轮、嗜魂法杖、天神法杖这三种法师终极武器本身的自然属性就很高，在升级武器的时候把自然再提高些，法师的攻击就更是如虎添翼。在打宝的时候，众人对BOSS群起而攻之，法师绝对是攻击的主力，高自然是必须的。

战士的终极武器肯定是升级破坏的。对于战士来说，元素并不重要，在练级、打宝、PK中，破坏都比元素攻击有用。想想，一把初始就是0-45破坏的破山，在16次的武器升级过程中，只要有5次成功，就有50的破坏力。战士装备后，一刀砍去会是什么样的感觉？战士的高攻作用在PK中是非常明显的，攻城战时，如果有一战士手拿破山，只要战士不死就是最大的威胁。一刀一个法师也不是不可能，即使是法师开盾，也照样有被秒杀的可能。这样战士的攻击不仅仅是可怕两个字可以形容的。

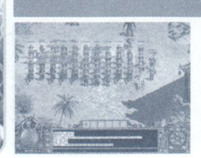
虽然目前《传奇3G》中的物品调整主要针对道士这个职业，但是，随着时代的变迁其他职业的物品也一定会有所调整。我们知道《传奇3G》缩小了一些复杂的地图，也调整了怪物的刷新时间。比如BOSS一般就是2个小时一刷新，比从前的刷新时间大大的减少了。而且爆率、掉宝率也得到了提高，如此一来打BOSS的人肯定不少咯。相信在服务器上也能看见越来越多的终极装备。

如果我们在展望下未来的《传奇3G》，随着"魅影之刃"任务的开放许多的高等级物品也会飞入寻常百姓家。目前，道士的泰轮拂尘还未开放，犹抱琵琶半遮面。将来，一定也还有更高更新的装备出现。终极装备，玩家毕生的追求，永无止境。■



传奇世界 铁血魔城攻略篇

文/老七



随着《传奇世界1.7铁血魔城》的问世，引发大家极大潜力的"铁血魔城王者之战"也全面展开。如何攻打铁血魔城，如何面对那成群的怪物，顺利完成每一段时间限制的任务，成为玩家积极讨论的话题。在这里我把一些实践经验告诉大家。

一、准备事项：

因为是行会集体活动，所以行会每天保证超高的人员在线率是必要的，法师越多越好，战士最少要5个，道士3个足够，但必须练好7级狗！会长必须提前一个半小时通知好大家，让行会成员有充分的时间准备药品，这里建议：法师12扎红，7扎蓝，其余疗伤；道士15扎红，5扎蓝，其余疗伤；战士10扎红，其余疗伤。

统一上线集合点一共有三个：

①通过魔法阵（坐标257.273）进入（这里要防止敌对行会成员进入，所以要派一定的人手把守此处），适合于初次攻打魔城的行会；

②直接点安全区杂货铺右边的国王官员，在系统宣布攻打魔城开始后才可以点击它进入，有过成功进入攻打魔城但是没有完成任务的行会可以选择从这里走；

③在地下魔城4层（坐标210.105）可以直接进到铁血魔城的最左下角，但是这里的要求是攻打的行会必须要拥有记忆一套。3~4层门口可以使用记忆传送，在跑4层铁血魔城的入口就很近了，没有记忆套装的行会就要花更多的时间提前集合了。这里适合有过成功攻打魔城经验的行会进入。（推荐！）

战、法、道各职业佩带装备的选择：战士以防御装备为主，推荐金鹏男、死神头盔、一对光芒手套、一对降妖戒指、30%虎齿；道士逆魔一套即可；法师把最好的装备都穿上（不要吝啬你的顶级装备，放在仓库就是浪费）！

二、进入铁血魔城：

1、集合：无论选择哪个点进入魔城，道士都必须把狗停在入口处，禁止带狗进入铁血魔城里，法师禁止招宝宝（没用）。战士在入口处第一排，法师第二，道士最后。当系统宣布攻打魔城开始的红字出现，每一个人都要往里冲，抓紧时间，因为在越短的时间里成功的攻打完魔城，完成三个任务才是最主要的！

2、路线：战士带头冲，一般2个战士为一组，分别引开里面的怪物，尽量引到死角，给法师和道士开出安全的路，那么下次再进来送药，就方便了，所以战士要勇于牺牲自己，道士和法师则跟着其他的战士后面往里冲，集合地点就是靠近由投石巨魔把守的魔城前的一条小路，那里的怪是非常少的。集合好后，剩下的战士，冲到第一个投石巨魔的边上，引开靠近巨魔的小怪，引的越多越好，一头扎进攻城区最左下角牺牲，道士和法师迅速占领最右上角，法师开始诱惑第一个投石巨魔。

3、巨魔：投石巨魔的攻击是十分变态的，法师如果没有盾基本上是秒杀。这个时候，道士的7级狗就发挥了一定的作用，宝宝也停在外面很长时间了，这个时候终于有用处了。首先，道士一个绿毒和红毒下了之后，狗就会冲上去喷，所有的法师就可以开始万电齐下！基本上巨魔的最大攻击都会落在狗的身上。道士一部分给法师+，一部分则给狗+。期间，如果有小怪刷出，战士引走。很快4个巨魔被轻松搞定了。第一个任务完成了。

4、魔王：魔王有6大绝招，最实用造成伤害最大的属于地震山河。一次可以费血120-150。所以，千万不能靠近魔王，一定要法师站2边，进行拉锯战。道士用毒，但是宝宝不能用，战士更不能上去砍，战士这个时候就要去引开通往雕像的路。很快魔王也被杀掉了，第二个任务完成。

5、雕像：由于先前战士引好了通往雕像的路，杀了魔王拿到了令牌的会长，此时就要以最快的速度往雕像那里狂奔，当然也要有其他成员护送。见到雕像就点，所有任务完毕，5分钟后，此行会成员即可进入魔殿一天，作为奖励！

三、精神：

在攻打魔城的过程中可能会有玩家被挂掉，不过不要放弃，尽量挂掉的人集合一起冲过来。战士的自我牺牲意识要强，你们才是保证前方作战的法师和道士最大的安全保障。团结，统一的指挥和行动，是每个会长必须要做到的。有的行会可能一次都没有成功过，所以经验还不是很多，相信随着时间的推移和自己的慢慢摸索我相信你一定会成功的。■

作者简介： 老七，游戏ID"七魔神"，2区大禹服务器"傲视¢天下"行会会长，"天下第一战"大奖屠龙刀的最终得主。自"天下第一战"开赛以来，"傲视¢天下"行会一直是饱受关注的一支参赛行会，他们屡屡创下一个个不可能的攻城传奇，将攻破铁血魔城的最好成绩一次又一次的打破。虽然，他们的领先位置曾经被来自同服务器的其他行会赶超过，但是在比赛临近结束的几天前，他们硬是创造了431秒的惊人成绩，再次证明了傲视¢天下行会是一个强大而且无比团结的优秀团队。





黄昏的回忆 写在传奇3周年

文/紫渔

三年前的事，离我是多么的遥远，我仿佛忘了那时的快乐和痛苦，又好似记得星星点点。夜深人静，我漫步在一条黑暗的隧道里，回头看见隧道入口那一点光亮，于是要去张望，要去留住那已逝的记忆……

三年前，孤单落寞的我在朋友们的怂恿下，开始加入《传奇》玩家的行列。

推开沉沉的两扇石头门，然后在朋友的指导下建立了我第一个帐号，名字叫"紫渔"。当时选择了道士这个职业，因为觉得道士既可以象武士一样砍，又可以象法师一样来点法术，自立更生能力很强，而我本人习惯了依靠自己，所以这个职业非常适合我。

光着身子站在新人村，电脑前的我早笑弯了腰，为什么一进去就是赤身裸体啊，连件衣服也不给，心里认为这游戏有点"色"！虽然没玩过什么网游，但单机版的游戏玩的很多，我很熟练的把屏幕上能点的按扭都点了，然后衣服、蜡烛、木剑全部给我找到，穿戴齐全，准备出城。看到门口有个拿大刀的，穿的非常漂亮的武士站着，心想是不是怪啊，但又害怕自己打不过。晃眼看到旁边站了个男孩，也是布衣，于是决定拿他当饵。

"喂，你好啊！"

"你好。"

"我是第一次玩，你能带我吗？"

"我也是第一次啊，妹妹。"…… 嘿嘿，正中下怀。

"哦，听说新人一定要打过门口的大怪物，才能出去练级，我朋友在这区17级了，他告诉我的。"

"是吗？那我去试试。"

"嗯，应该很容易就挂了的。"

只见他走到拿刀武士面前，还没见他砍下，就听到"啊"的一下，他就躺地上了，晕啊，那武士原来是不好惹的啊。过一会他就上来了，看到我就呜呜地哭："5555，你骗人！"

"我怎么知道啊，是我朋友骗我的，那怎么办，我们过不去了，出不了城了。"我心里偷偷的在笑。

"5555555555555，我的刀啊，掉那了。"

我也看到他的刀掉在大刀武士的旁边了，本来想帮他买一把，但我没钱啊。

"我帮你去拣。"

其实我也十分好奇，心想这游戏该不会一直把我们关城里吧。一定要试试怎么出城。

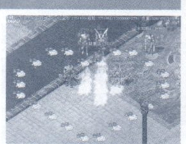
"哦，你小心啊，那怪物会打你的。"我没理他，跑到带刀武士旁边逛了一圈，再逛一圈，原来他不会主动出击的啊，哈哈大笑，然后就去把木剑拣起来。啊，我也挂了，看到了黑白屏幕。

下线再上，面对面和他站着，他嘻嘻地笑，我呜呜地哭，检查包裹里的和身上的东西。嘿！木剑我拣起来了，但我掉了蜡烛，无所谓，反正是白天我不要了。

我把木剑扔地上让他拣了去，然后就一起出了城，当时的心情像是在旅游，兴奋极了，真是"桃花香满坡，春风荡意浓。看到鸡杀鸡，看到鹿杀鹿。"

现实的朋友来看我玩的怎么样了，见我和他在一起，就建议组队，于是我在他的指导下和那个也是1级的叫"花生牛奶"的男孩组了队。然后才发觉：嘿，原来经验值因为组队会增加啊。和他说说笑笑着练级，真的很开心。

真奇怪现在1级到7级只要一小时就练到了，可那时整整花了我9个小时。没有外挂，分黑夜白昼，那时候的《传奇》真的很真实，我因为没有蜡烛而与他失散，在黑夜中凄惨而行。那时候都11级了，刚换上漂亮的蓝轻盔，因为想去盟重看看，所以拖着他陪我。途经毒蛇谷，被一群凶猛的毒蛇追的走失了，本来还能靠着他一根蜡烛的光亮撑下去，好了，现在只有我一个人被黑暗包围着。很不想自杀，但不得不自杀，咬咬牙，跑进一群蛇堆，闭上眼睛，害怕听那一声惨叫。





站在比奇新人村的安全区里，高兴得很，虽然掉了衣服，可我看到"花生牛奶"也站在我的面前。

"你不是有随机吗，怎么了啊？"

"我回来找你啊，说好一起到盟重的，没有你我不去。"

"晕，5555555555，我自杀了，衣服都掉了。"

"我也自杀的，为了来找你，老天可怜我的真心，就让我掉了2瓶药。"

我好感动，好久没有这样的感觉了，现实里的我很麻木。对于感情一直是小心翼翼的守护，怕受到一丝伤害。

"傻瓜，为什么对我这么好？"

"因为我想做你的老公，我们这也叫'青梅竹马'。"

晕，这花生也太直接了，难道这就是他们说的网恋吗？我觉得头疼，于是说困了，就下了线，把他一个人扔在那。

以后的几个月里，我一直和花生在一起，我们练的很快，1个月到22，穿上了新衣服。服务器的人很多，所以为了练级大家都抢地盘，划区域。总是不免要打架，有时候因为PK还认识好多朋友，真的又好笑，又开心。

"花生牛奶"是法师，PK的时候永远第一个被欺负，他一挂，我就没有心情战斗下去，跑到别人的刀下送死，还有人骂我害他红名。那时候红名可倒霉了，刀会被加诅咒，而且祝福油简直是天价，见都见不到的神物。

他一直为我与他同生共死而感动，所以在一同加入一个大行会以后，要求老大给我们的名号是"同生共死"。

到我们24，25级的时候，开始发觉好缺钱，于是一同去挖矿，那时候矿洞真的是人多啊，到处有人叫，有没有聊天的啊，大家一起来唱歌啊，我有时候还发现挖矿比练级好玩，聊天打字就是在那时候开始才熟练起来的。现在的矿洞人都没一个，刷钱以后谁都不会去挖矿了，低级的都是高级带，也不会一步步的去杀僵尸升级。现实的朋友们都叫嚷着要去新区了，我有点舍不得花生，但一个流畅、美丽的新区到底还是吸引住了我，我走了，留下花生一个人哭泣，我知道他对我付出了真感情，可我却不能接受，不愿去发展一段虚幻的爱情。虽然在以后的《传奇》日子里，我无可奈何的沦陷进网恋的悲剧中，可那时候的我真的很清醒，或许那时候我的网游年龄还是个孩子。

三年前的事记忆优深，新的传奇给了我思想新的生命。三年中的事确模模糊糊，习惯了上线下线，把《传奇》都快当饭吃了。朋友一大堆，爱人也有几个，非常的快乐，不再寂寞，网络上虚幻的友谊让我有种满足感，只是现在除了怀念，却无法改变无奈的事实，虚幻的友谊被一大堆挂机的机器人物代替了。

怀恋以前的《传奇》，怀恋有白天黑夜的《传奇》，怀恋那个没有外挂的《传奇》，怀恋没有刷屏的《传奇》，怀恋那个蜈蚣洞里人挤人的《传奇》，怀恋那个连祖玛装备都很稀少的《传奇》……■



星际 ONLINE 新联邦中队作战指南

文/『残酷天使』



星际online》内测已经有一段时间了，笔者有幸拿到帐号能够进入游戏大显身手。由于笔者所在工会亚特兰蒂斯进入新联邦作战，所以笔者对新联邦有了一些了解。在我看来，《星际 online》的确不愧大作二字，仅仅就中队的组成就大有学问。

中队组成

一个中队一般分为三个小队，一个小队 10 人。第一小队建议全部为装甲小队，基本配置为先驱者坦克 4 辆、天空卫士 1 辆，全部队员均有装甲驾驶／初高级工程师，有余力的队员最好持有机械装甲执照。

装甲小队的主力是先驱者坦克，它只要有 1 个驾驶员持有坦克执照即可开动，炮手不需要执照（兼职枪手，枪炮需要切换，不能同时开火）。此种坦克防御力比较高，拥有防御罩（血较多，但加满非常慢），武器威力一般，机枪威力小，射击速度慢，炮弹是成弧线弹道射击，打远处目标要校正，经验很重要。由于需要的人手少，可以很容易形成规模，组织多辆坦克协同攻击，唯一的缺点是速度较慢，最高时速 54（平地速度）。在局部战场上，多辆先驱者可以形成强大的火力屏障，是新联邦军队野战的主力。

天空卫士的作用是用来反敌空军，天空卫士也只需要驾驶员有执照，炮手不需要执照。

装甲小队的作用在于冲破敌人的战线，反敌装甲／机械部队和控制住敌重要通道，第二小队、第三小队均为步兵小队，队友要求持有三种不同搭配的执照。分别是：

1.MAX 系列

MAX+运输系列（运输机／运输车）/AMS/ 高工程师／战斗机／轰炸机

2.隐身系列

隐身+初高级黑客／高级工程师／战斗机／轰炸机

3.加强装甲步兵

重型武器+狙击手凰特种武器+初高级工程师／初高级黑客／初高级医生／运输系列（运输机／运输车）/AMS

三种配置在小队中必须都得到体现，否则战斗力会大打折扣。其中 AMS、运输系和高级黑客是必不可少的，由于要求执照比较多，应适当让队员互补学习。步兵小队主要作用就是协助坦克冲破敌防线，以及进入基地内部作战。

队员协同

司机和炮手之间的配合：

建议司机使用第三人称开车，这样视野比较开阔，能够看到远处的情况，但是偶尔也要切换到第一人称，这样比较容易发现地雷。而炮手自然要用第一人称，全力集中在瞄准射击上面。在野战中，用全速在战场上行驶，不要停下做靶子，你重新加到最大速度的时间足以让你被摧毁。考验你的炮手的时刻来了，在运动中的准确、炮击，是绝对高难度的动作。如果司机和炮手都用 TS 语音交流更好，绝对比打字来得快（TS=teamspeaker，是目前流行的语音聊天软件）。遇上敌人的载具，除坦克以外的轻型载具决不敢和你单挑。敌人的坦克来了，对 TR 的徘徊者，机动是你的优势，遇到 VS 电磁骑士，除非你的炮手一流，逼近会是个不错的主意，拼掉他，不成问题。

坦克之间的配合：

数辆坦克互相掩护，足以消灭任何对方死角的步兵。一辆坦克在前方突出位置，其余坦克在稍后位置进行运动作战，几辆坦克互相掩护，交替前进，敌方无法瞄准一个目标进行拦击。如果数辆坦克配合较好，击毁递次投入战场的敌人战车易如反掌。如果敌人数量多，就搞运动战吧。不要选择太复杂的地形，如山地、树林，卡住的战车就如虎落平阳。

坦克与天空卫士之间的配合：

天空卫士作为反空利器，正好可以弥补先驱者对空力量弱的情况，但是天空卫士装甲太薄了，很容易被击毁。这就需要坦克在周围进行协助防御，在敌重载具突进的情况下，打头的坦克应该首先吸引住敌的注意力，使其不能对天空卫士进行第一时间的打击。而这个时间天空卫士就要识相的后退，并利用自己高机动的能力不停的运动，躲避炮火。当敌人空军出现的时候，天空卫士的作用就呈现出来了，在高效率的范围攻击炮火下，稍微有点头脑的飞行员都不会过来送死的。在天空卫士打那些蝗虫的时候，坦克可不要跟着用机枪扫射，也许这样看看起来很爽，但是万一有敌趁机突袭天空卫士……坦克应该在周围形成一个防御网，尽量的保护天空卫士。

步坦协作：

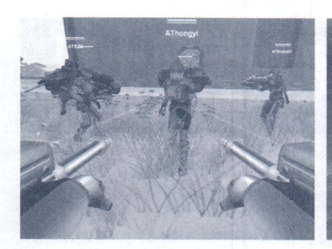
在大多数时候，攻击都是战车和坦克在前面开路，掩护步兵。和敌人接触后，步





A New Conglomerate soldier and his compatriots approach a Terran Republic tower. Their mission is to take control of this tower from the Terran Republic.







少，万一重生室被反扑了，这次进攻也基本上可以算失败了。基本上留下3个人以内是正常的，一个机械装甲控制一个重生仓，不出意外是没有问题的。

主控室被打下之后的战斗才是最后的考验，由于黑客黑掉终端需要15分钟的时间，所以这15分钟是敌人唯一反扑的机会，在主控制室防守的步兵们将和数倍的疯狂敌步作战。在这个期间，如果在外围的装甲小队和防守重生室的步兵表现出色，会大大减轻主控室的压力。防守的时候最重要的是耐心，整个中队的耐心才是成功的基础，耐心就表现在外围的装甲小队不只疲倦的巡逻和压制企图回援基地的敌军，在重生室的防守的步兵可能要集中精力注意重生仓，在主控室防守的步兵更要随时注意从各条路杀上来的敌兵。

兵配合坦克攻击，两翼插上。坦克和战车不要老想着自己保命，掩护步兵、打击装甲目标才是最重要的。冲散了敌人的战线后，应及时招呼步兵/AMS跟进，坦克必须对敌人步步紧逼，反复的冲击散兵线，反复的压迫敌人。在逼近了望塔时，坦克的第一任务是远程灭掉敌人了望塔的机枪，4~5炮，一个合格炮手的标准。干掉两个机枪后，在敌人的步兵没有出塔或趁塔外敌人被灭时，果断的以45度逼近塔门，距离50步左右3层塔的门都在你的射程内了，两辆坦克封住塔门，了望塔就是你的了，当然此时需要步兵跟进。进军基地，任务就是远程灭掉敌人基地的所有机枪，其次是摧毁敌人基地内所有的AMS，一般只有一个，冲进去，能彻底摧毁，死也值了。不过一般1~2辆坦克是完成不了这个任务的。之后所有部队跟进，先驱者封住基地的两个主门，步兵上去扫荡。在步兵进入基地做内部战时，坦克也不要无所事事，一辆坦克应该停在敌人载具工厂旁边，压制敌人制造载具。基地的两个侧翼也应该有坦克巡逻保护，对敢于冒头的敌人进行重点打击。剩下的那辆坦克绕基地巡逻，随时注意敌的支援情况和及时打掉隐藏起来的敌AMS。

步兵之间的协同：

步兵不论在局部战争还是在世界大战上，都是人数最多，作用最大，最能左右战争胜负的角色，同时他们又是最弱小的兵种。一个步兵几乎什么都干不了，被敌人任意一种装甲部队看见都是死。但是攻占基地，步兵又是必不可少的职业。要攻占基地就得熟悉基地的内部结构，不然冲进去后像没头苍蝇一样到处乱撞，必然是死的多活的少。在《星际OL》中，每个基地都有3个最重要的房间，依次是：主控室、重生室和电厂。

主控室是一个基地的终端计算机所在，主控被黑客黑掉的话，基地就会被占领。重生室大家一看就知道了，是士兵重生的地方，就是兵源。电厂是一个基地的能源中心，没了电，基地就无法运转。

每个基地不管种类，都有两个成对角的大门和一个侧墙小门，中央建筑有一个大门和二楼上1~2个小门，所有基地的重生室位置大体相同。只有熟悉了基地结构，步兵的进攻才会迅速、准确和有力。当基地外围被控制之后，就是步兵们大展身手的时候了。每个基地都有3条路可以攻破，一个是正门，一个是基地侧门，还有一个是围墙。基地的主门在理论上是防守最为稳固的地方，但是这个门也是最宽的，很适合冲锋。基地的侧门只有一条很小很长很窄的过道，这条路适合偷袭，但是当敌人注意到后，一个对步机械装甲就可以长时间有效的防守此处。而第三条路，进攻的时候则是对攻方十分有利，因为有很长的路是暴露在装甲武器的视线之内，因此进攻的步兵可以在强有力的装甲武器掩护下进攻。

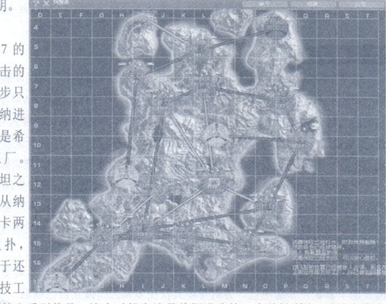
在攻入基地大厅后，步兵队里面的高级黑客应该尽快黑掉大厅的装备终端，然后队里面能穿机械装甲的人马上换上机械装甲，要记住，在基地内部战中，机械装甲远远比单步兵好用，但是也不要全部都换成机械装甲了，要不到时候没人开门。

换装之后，步兵最少应该分为2队，一队人直杀重生室，压制住敌人反扑的节奏和速度，另一队人的目标则是主控室。在基地内部作战，很多通道都是狭窄而长的，因此最好由机械装甲开路，其余的掩护前进。

打下重生室后，首先黑掉所有的装备终端，这样就算重生室再次易手，敌人的武器装备也不能很快得到补充。除了留下必要的人员防守重生室的机械装甲之外，其他人应该立即支援进攻主控室的队伍，因为主控室才是一个基地的心脏，那里的战斗才真正决定了此次进攻的成败。留下防守重生室的人不能太多，但是也不能太

进攻目标的选择

选择正确的目标基地，是一次进攻成功与否的保证，也是中队指挥官必须面对的问题。这个中队会被你带进死亡陷井还是被你带向最后的胜利，就在这一念之间。我们以对阿摩斯这张地图为例，作简单的说明。



从e17的传送点出击的话，第一步只能对依科纳进攻，然后是希坦连接工厂。在攻下希坦之后，敌会从纳卡和黑欧卡两处同时反扑，而我方由于还没占领科技工厂，仍然不能出重型载具。这个时候应该是前期进攻的一个关键所在，要是在这个时候顶住反扑，并且攻下黑欧卡科技工厂，我方才能够补充重型载具并进行后面的作战。如果黑欧卡久攻不下，我装甲小队必然会慢慢的被消耗掉，最后沦亡步兵小队。失去了装甲小队之后，形势就更加恶化。

如果从H11的传送点出击，第一攻击目标的选择就很重要，理论上存在3个攻击点：第一个是位于H7的纳撒，进攻这里的好处是第二个目标就可以直接进攻图玛斯科技工厂，能够快速获得重型载具的补充。而坏处就是图玛斯背后就是敌的传送点，如果攻击中队的意图被敌识破，中队将被两面夹击（奎木和图玛斯）。而敌军还可以从传送点出来直接支援图玛斯，选择这条进攻路线关键就在于进攻意图的掩盖。第一个攻击目标则是依科纳，基本路线和从e17传送点出击一样。第三个攻击点则是进攻奎木连接工厂，这个路线基本是一个必死的路线，在攻下奎木之后，中队将被3面夹击，附近又没有科技工厂可以补充重型载具，我想基本上没人选择这个路线吧-_-!

从L9的传送点出击，我想路应该只有1条，进攻瓦卡，然后直袭米卡拉科技工厂。这路线凶险万分，不但在进攻途中随时可能遭遇来自四面八方的敌增援部队，而且就算是打下米卡拉，也要面对来自奥斯、瓦卡和科依的三面围攻。

从I4的传送点出击的话，看起来好像是一遍光明，因为第一个进攻点就可以是图玛斯科技工厂。但是大家别忘记了敌的传送点也在附近，中队还是得承受来自3面的夹击。

地图形势随时在变，敌我双方的实力对比也随时在变，中队指挥官只有充分考虑了各种因素才能做出正确的指示，把中队带向胜利！■

天下无双 3.6 更新版图大观

文 / 天下无名





天下无双 3.6》公测在即，历经一年时间的此款网游，能够在国内激烈竞争的网游市场中谋得一席之地，还能进一步发展，足见有一定实力。笔者因有幸获得内测机会，而了解到的一些内容，这里为大家概括一下，希望能为热爱天下无双的朋友带来一些新鲜。

比起 2.0 版，3.6 版差不多是创造了一个新的天下世界，伊舍那天城与幻境的推出不仅完善了天下的世界版图，还将天下完整的世界历史托出水面。与之前多闻天一样，新开放的这些城镇里各种设施齐全，基础装备药材等的贩卖 NPC 差不多一样。

伊舍那天城

这是个濒海城邦，四季气候宜人，每年中有固定的风暴季节。居民以捕捞业为主，盛产海货和水果，因为巴罗山和黑石林中的“灵石”可制作高级防具，渐渐诞生了高超的防具制造工艺。再加上各地商贾云集，伊舍那天的经济相比帝释天与多闻天来说，更为发达。后虽魔众入侵，占据了巴罗山和黑石林，使“灵石”的开采量锐减，陆路通商也受到影响，但因其水上交通的便利，其强大的经济实力仍然没被动摇。

居民重商，轻文武。因地理位置有利，受魔众直接侵扰的情况较少，但伊舍那天的军事力量并不算弱。城内居民贫富悬殊，等级森严。最高独裁者为世袭，王子可以随意申请职位，但经常有不愿掌权者，自持富有而逍遥一方。为官者全为富豪——小官小富豪，大官大富豪，经济贡献大的便会得到提拔。

伊舍那天的统治者以经济实力为傲，但却不满足仅仅占据一方，对多闻天的丰富矿产垂涎不已，并对帝释天拉拢多闻天而孤立自己耿耿于怀，于是便以金钱、享乐贿赂两国高官，培植己方势力于对方统治力量内，又全力笼络多闻天统治者，使其背离帝释天。

伊舍那天“吾教”遵循“事事己为”的教义。创教之初本意为积极自为，莫待天时，以此教义鼓动了建城初期艰难状况中的众人，后被教中险恶之人以为争权夺利，改教义为现在无视规律，依己意肆意而为的样子。在反乱王朝时，被统治者镇压，成为地下邪教，因伊舍那天与多闻天最先交好，所以“吾教”先入多闻天，后入帝释天。

伊舍那周边地理

妙音村：稍晚于伊舍那天城建立的小村落。村中有一种名为“风洞石”的石头，遇风会发出美妙的旋律，即似古风又像今曲，如歌如泣。村中有人用它制做成石笛，音质异常优美，村落由此得名。妖魔入侵时，受妙音村的风洞石的声音所迷惑，而徘徊于村外，踯躅不前。于是有人以石笛演奏，使妖魔暂时丧失害人之心，协助伊舍那天击退了妖魔。从此，用“风洞石”制做的石笛被称为“净心鸣”，但现在因和平时日已久，人心渐渐松懈，“净心鸣”已成为一些人的牟利工具。

灵石村：地处伊舍那天中央地区，原为开采“灵石”的一个暂时性部落，后随着开采者的增多，渐渐成了一个村庄的规模，故而有“灵石村”之名。前来求取顶级防具的修行者们，经常在村中常驻，形成了一种“精炼不论时间”的风气，传说中“灵匠”也源出此地。

伏魔村：伊舍那天建立后，在食人谷出没的食人魔经常猎杀和抢劫人类。为平此疾患，统治者招募勇武之人于谷口建立要塞先为防御，再为讨伐基地。后讨伐成功，但仍余有少数流窜的食人魔。为防止食人魔元气恢复后又出谷猎人，于是以要塞为基础，建立了现在的“伏魔村”，并修建了“镇魔三威”以形成结界。因村人都为伏魔者后裔，所以男女崇尚武风，以至村中武馆众多。有别村人笑话——伏魔村人以武抵饭，早已修身成圣。后妖魔入侵时，村中人以勇武抵御妖魔，虽成功退敌，但“镇魔三威”被毁，致食人魔又兴势而出，从此村人便被抵御食人魔的使命束缚在了这里——小至一人的终生，大致一族人的存留。

卧龙村：伊舍那天内的一群修道之人听闻白龙洞有巨蟒羽化成龙的传说，遂在其附近建立了一个聚集地。后一女修行者自言见到了回来游故地的白龙，并与其交谈过，还让白龙现身于众人前（只是一个远远的影子），于是得名为“卧龙村”。女子由此成为村中的第一代巫女。人心迁移，再加上妖魔入侵时白龙洞被占据，“卧龙村”的巫女渐渐被人忽略，虽然一直有继承者延续至今，但知道巫女的人已极少。

祥云村：伊舍那天的一个海边渔村，因其位置特殊，处在自海入侵的妖魔必经之路上。村中人人以捕鱼为生，不谙武功，被伊舍那天统治者处于战略考虑而放弃。当妖魔入侵情势危机间，时值多雾季节的伊舍那天大雾突降，把祥云村及周围遮掩的严严实实。妖魔在雾中缓缓摸索而行，竟然没有发现渔村，村人由此得救。因此村人以“祥云村”来纪念这场大雾。

第二世界——幻境

与伊舍那天城不同，这个地图需要完成任务才可以进入。玩家可以在里面挑战一些高等级怪物，掉落一般的妖器，高级妖器必须要通过某种途径在幻境中合成获得。而“妖器”正是这次 3.6 版本装备系统最大的更新之处。

装备上妖器之后，可以在屏幕的右下方看到一条妖力槽，鼠标移动到上面会显示当前妖力值和该妖器最大妖力值。通过使用该妖器攻击怪物就一定几率获得妖气，而召唤该妖器对应的灵怪或者施放妖技就会消耗相应的妖力值。装备上妖器之后，通过鼠标右键点击召唤灵怪，每次召唤都会提升该妖器的熟练度，达到 100%即会升级，便可以召唤更强大的灵怪了。某些妖器还带有相应技能——妖技，甚至包含了 BOSS 专用的一些技能在内。至于有多少妖技可以用，就有待玩家们进一步去发掘了。另外，3.6 版还增加了不少材料，估计都是用来合成妖器用的。据说新的合成防具也增加了不少，限于时间，没有办法一一探索了。

除了以上的更新之外，3.6 版还新增了通过任务方式获得的技能，剑宗“柳叶纷飞”，戟门“暴雨突袭”，诡流“赤龙炎”，幻道“冰川凌风列”。这四门的新招都具有非常高的必杀率，并且伤害很稳定，攻击随机变化不大。新增的摆摊系统，可以帮助玩家免除喊叫之苦。全新的城战设定和改良的帮会系统，也是 3.6 版不得不提的地方，新增的伊舍那天城也是可以攻占的，当然，这需要很强的实力哦。在帮会系统中，帮会技能和帮会等级紧密相关，城池随着技能的增加而变得更加难以攻破。据说高级帮会还可以进入叫冒险塔的地方去挑战高等级怪物，不过因为时间所限，笔者无缘得探，只能等正式开放时去了。■

神之领域 快速练级法

文/落夜无声

我是《神之领域》的资深玩家，我的职业是战士，我老婆是圣职。以下为一战一圣的快速练级法，不推荐多人练级时使用哟。

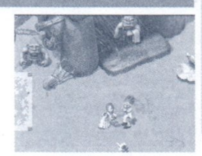
战士，神领中最最容易玩的职业，同时也是最最难玩的职业，因为一个好的战士即要攻击强，又要知道怎样保护好圣，什么时候吃红，什么时候要跑，如何让自己和圣都处在安全的位置，而不是一个单纯的武夫。经常看到战士在硬顶，圣在后面硬加，所有的老牌圣职看到这样的场面都会哭死，怎一"惨"字了得。但同时这也说明了一个问题，不会玩战士的玩家大有人在。这里提醒各位，尤其是新手，战士和圣职的组合是《神之领域》中最简单且最实用的组合，成为一个好战士也是你不二的选择。

首先说练级，战士练级再简单不过了，说白了就一个字"砍"。出生在路城后，会得到一把木剑和4个HP瓶子，这就是你目前的所有家当。接着到地图最下方的入口处找一只小鸟，这是你1-21级的保姆，它会给你时时的帮助。所有的任务都已经帮你安排好了，你唯一需要做的就是练好基本功——熟练操作和快捷键的放置，练习连续攻击的技巧。等这些都熟悉了，再看看级别，应该在21级上下了。在这期间，加点是你必须要注意的事，有两种选择：全STR型，这种是传统型战士，注重攻击，缺点是HP太少；二是先加10点CON，以后全STR，这样血不会太少，攻击也不错，有一点必须强调，CON一定要每级都加，而且要从一级开始加，不然没用。

1~21就是接任务（指没有师傅或是没有人帮助的新手），到了20级估计捡了不少垃圾，拿去卖钱吧。在这期间，首先要买的是狼牙棒（武器店有卖6000神币），便宜实用，20级前用是不错的武器。再有钱了就买4W的属性项链（推荐买水项链，因为到了魔窟1层也能用）。再有钱买罗马盾，然后是手套，然后是其它的护膝、耳环、戒指什么的，到了25级左右这些东西应该已经买齐了。这时你必不可少的要买一根土属性腰带，很便宜，3W就搞定了。个人建议不要去魔窟，最好在路森林6或是斯森林6打到30级再去。原因很简单，进一步熟悉高级一些的怪物，顺便也能发发小财，路森林6和斯森林6有很多值钱的东西，对新手来说可是不错的练功打钱的好地方。新手一天打个200W应该没有什么问题，50级前换好装备就看在这能不能打到钱了，打到的66球可以留着，以后升级戒指用。

转眼就已经30级了，现在感觉森林里的怪物是不是太弱了，那就去魔窟吧。如果感觉自己经济还算不错，买齐4根项链和腰带，带上50个HP200的瓶子，到魔窟去找个圣长期合作吧。组到圣职后，你就发挥良好的操作和强大的攻击，所有的圣都喜欢厉害且聪明的战士，而且休息时沟通沟通感情，说不准可以建立长期合作关系哦。我的圣职老婆就是这样被我骗到手的，哈哈哈！

30~50级没有什么好说的，就是在魔窟混。30~40在1至3层混，1层用水项链，2层用土项链，极少数用火项链，3层用风项链，腰带都用土腰，40级以上就随便你了。HP多了，攻击力也上去了，20层以下都可以去看看，但是9层要特别注意，风衣魔是远攻的，当心被秒。还有就是不要被三只以上的怪围住，不然跑不掉，会被卡死的。当你到达50级的时候，可能会发现问题，平时打三只怪经验就升了1%，怎么现在打20只都不升？哈哈，这是神领的特色之一，卡等，简单的说就是关卡，1~50级的经验总和就差不多是你50~51的升级经验值，听上去有点吓人是吗？其实也不是很多，400W左右。去魔窟21或27层，属性单一是我们去那的理由，不用换项链打起来会快很多，经验也不少。冲51最重要的是不要挂，因为挂一次会掉10%左右的经验，安全第一，一般来说一战一圣在21打一天，最多2天肯定过51了（21层用水项链风腰带）。





回城把身上不要的东西清理一下，换成现金或是换些装备，找个飞机去妖兽窟吧。同样是一战一圣，妖兽1层是个不错的地方，怪不多，又不会法术，虽然没有什么好东西掉，但是现在你最重要的是升级，以后打东西的机会多的是。现在只要钱够日常买血、坐飞机就行了。当然，如果你经济富裕，推荐练级吃"混合药水"，10000一个，作用时间三分钟，可以让你的攻击速度和技能速度增加好多（个人感觉在200%左右）。在1层打到60级左右后回城补给，战士背满红和混合，圣背满蓝和20个红，去妖兽4，打鬼箱。有人问，圣要红做什么？还不如自己加的快。你错了，如果怪多，有的打战士有的打你，在二个人血都不多的情况下你怎么加？圣加血是有延时的，先给战士加一个强力痊愈术，然后边躲攻击边吃红，配合默契在后期非常重要。

接下来在妖兽4层练级比较安全，一般不会挂。大家可能注意到了我一直在说"不要挂"，因为不挂才是冲级的保障。这里要注意别招惹太多的怪，最多三只，过不了多久就到70了。第二次卡等也就来了，2000W的经验可不是个小数目。这时候最重要的，还是不能挂。就在3~4打，6层8层也可以去，同样都是怪不多的地方，打过71就光明了。

这个时候，你的普通攻击应该有30级左右了，无论用剑也好，用斧子也好，现在起都推荐你狂练技能。斧子用重击，剑用刺击，强烈推荐吃混合药水，圣给战士用加SP的技能，战士用全技能攻击。这样攻击力大大提高，打怪速度明显加快，再加上吃混合药，打出的攻击基本上是全技能，杀怪的效果只有你用了才能体会。当然，武器也要很讲究，剑最好是冠军，买不起就买把希望之剑或是祝福之剑再拿去强化。斧子最好是希望斧（绝对比重型好用），但是现在一般买不到希望了，买个祝福也不错，同样要强化。如果在前期你在魔窟打到了集中攻击，现在正是用的时候，不然打猫的MISS让人无法忍受。

71以后最好的练功地点就是8层和10层，经验多，掉的东西好。8层掉轻型腕甲，10层掉冠军之剑，都是2000W以上的东西，打到一个你就发财了。这个时候，你可以考虑收个弟子挣名声，神领中的名声很重要，不光是买卖东西可以折扣，还有一些高级的地方没有名声是不能去的，比如说恶魔岛、童话区。所以现在收弟子是最好的时候，自己有了一定的级别，并且有了一定的经济基础，而且天天有人叫你师傅也是件不错的事哟。你可以在妖兽10打到81级（80级也是卡等），这个时候你有很多的选择，去打海马，去恶魔岛，但是这些都不是练级的好地方，因为太危险。两个人练级还是去妖兽13~15层，如果运气够好能打倒战士的骑士风盾，圣也可以得到高级复活术哦。但要注意，11~12不要打，能飞就飞，那太危险了，91级在那死都是正常的。

总之一句话，安全最重要！打到现在，本人有89级，一直是一战一圣，合作的非常好，因为没有到90还进不了童话区，所以只能写到这了。本篇只写了练级的注意点，没有写打宝的装备，还请大家见谅。■



天地之画魂道 初体验



刚进入游戏时，感觉非常一般，唯一的亮点出现在选择角色时，四位人物画得非常细腻，男性角色刚毅的外型与女性角色柔媚的线条形成了鲜明的对比，在选择完角色后，进入游戏才带给我第一次的震撼！如果不是来来往往的玩家提醒着我这是在网络世界里，我一定会以为是在玩一款具有中式风格的单机游戏，场景及物品都显得那么逼真，虽然场景不大，但是却给人一种真实的感觉，3D游戏所赋予的震撼效果完全展现在我眼前。

天空中漂浮的白云和街上繁华的场景印入我的眼帘，游戏中的人物及背景看起来显得那么的自然，走在石桥之上，桥下的流水清澈见底，石板上还有因潮湿而生长出来的苔藓。远处豪门大宅前的石狮、镂空的木窗等背景做得栩栩如生，你看那狮子身上还有岁月流下的裂缝呢！

此外，游戏中NPC和角色动作也是非常流畅，比如转身、奔跑或行走，所有的动作都没有僵硬感。人物角色的外型刻画也非常好，尤其是一些女性NPC，每个动作都充满了魅力，美丽动人。如果不是因为她们是NPC，我实在是想和她们一起练级。

在城镇中逛了一圈，我便出了城，当城外的景色呈现在眼前时，顿时心中有股回归自然的感觉。高山流水，青天白云，这一幕幕是如此的精致，仿佛置身仙境一样。可惜突然跳入视线的怪物将我的雅兴全赶走了，否则真要作诗一首，比如某某某到此一游之类的宏伟诗词。

出现在我面前的怪物，不应该说成怪物，是一群毛茸茸的白兔，真想抓几只回去送给心仪的MM（我选择的可是男性角色噢），可是兔子边上的天狗着实让人讨厌，竟然阻挠我的抓兔大计。哼哼，好在我有先见之明，在游戏的开始便选择了攻击性的人物，当然是三下五除二，以最最快的速度将眼前这不识时务的家伙干掉。其实我也不是一定要杀它，只是它被刻画得太逼真了，我真怕他扑过来吃了我。杀！杀！杀！眼前的天狗尽数除去。

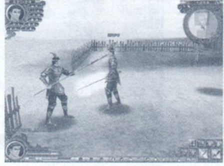
在《天地之画魂道》中最值得一提的就是它在游戏系统中加入了中国传统的五行！金、木、水、火、土，是中国人传统文化的代表，而在游戏中加入五行系统，正是为了体现此款游戏的“国产”味道，给人非常亲切的感觉。毕竟是自己国家的文化，所以在游戏中，这套系统被发挥得淋漓尽致。

在游戏中玩家角色的成长是完全开放式的，所以能有非常多的选择，想怎么炼就怎么炼，这也是《天地之画魂道》与大多数游戏不同的地方，将角色的控制权，完全交给玩家去掌握，我于是决定走强攻的发展路线。我从开始就选择了力量型，狂加力量，看我的肌肉，还有我手上的大斧，嘿嘿，你能拿的起吗？

又发现一片新大陆，与其他网络游戏不同的是游戏中的技能是自由学习的。只要你的属性够，想学什么就学什么，法术不再是法师的专利了。在决定了要学习的技能后，我要开始练级咯！依靠金仙卷的技能提高自己的物理防御力，靠火仙卷的技能来增加攻击力，物理和技能双管齐下，等级升的非常快。而且我最喜欢听怪物临死前绝望的吼叫声，绝对的动听（我实在太厉害了，哈哈……）。游戏里的特效背景音乐棒得没话说，加上武器的碰撞声和奔跑的脚步声，再配合怪物在角落发出阴森的怪叫，简直就是在看，不！应该是听一部好莱坞巨作。一款国产网络游戏能作到这一地步是非常不容易的。

说到《天地之画魂道》的特殊音效就不得不说一下它的背景音乐了，《天地之画魂道》的背景音乐全部都是以中国民乐为主的，古色古香的人物、古色古香的游戏背景以及古色古香的背景音乐，这些中国古典元素都被紧密的结合在了一起。将游戏独特的风格体现的淋漓尽致。开发公司将游戏背景刻画的非常细腻的同时，也将游戏背景做的非常宏大，那种力拔山兮的气概能带给人一种非常激动的情绪。音乐与游戏背景完美的结合，简直可以与最最经典的单机游戏《仙剑》中那柔美的音乐媲美。

不知不觉已经在游戏里待了几天了，等级升的也挺高了。技能也学的差不多了，于是手痒想找人试试PK的感觉，打开PK系统，选择PK。系统提示我可以与其他玩家PK了。于是我选择了一个小MM作对手，谁让她出现在我的面前呢。没想





到这MM还特别高兴，还和我打招呼，hi~。这MM还真客气，不过可爱归可爱，PK了我还是要使出全力的。于是使用金仙卷为自己提升了物理防御力，以火仙卷攻击MM。MM很轻松的躲开了我的攻击，哼哼，我可是魔武双修的哦，一个快步拉近两人距离，准备一拳打去，虽然很不忍心，但是突然我发现我的HP少了一半，防御力也下降了。原来MM也是魔武双修，而且身上还有好装备，使用水仙卷将我的防御力降低，然后又用木仙卷的技能吸掉我好多血！结果，30秒后我便倒在了她的裙下……（实在太失败了，出师未捷身先死。）

在经过了几天与《天地之画魂道》的接触后，发现这是一款非常适合中国人的游戏，简单易懂的操作，细腻精致的画面，独特的五行系统还有PK系统，这些都是非常吸引中国玩家的地方。当然除了这些外，这款游戏是由我们中国人自己开发的游戏，使用了我们中国自己的文化，而且，最重要的是，这款游戏是一款能让你感到十分满意的游戏，中国国产游戏并不全是垃圾！《天地画魂道》能证明这点！■



秘集市

坎贝拉猎人 2005
Cabela's Big Game Hunter 2005

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
ai_drawmap = 1	开启地图显示动物及玩者的位置
ai_drawmap = 0	关闭地图显示
bgh_animal freeze = 1	动物呆立原地不动
bgh_animal freeze = 0	动物恢复正常活动
bgh_needMoney #	获得指定数量 # 的金钱
bgh_unlockLevels	开启所有关卡

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

弹震症:越南 '67
ShellShock: Nam '67

在游戏主菜单画面中直接输入下列字符串即可获得相应功能：

代码	功能
NOESCAPE	刀枪不入模式
KENSENTME	开启所有任务及集锦内容
NOREALGUNS	无尽弹药
FREEDELIVERY	获得所有武器
INAPURPLEHAZE	幻影?

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

模拟人生 II
The Sims 2

游戏中同时按下【Ctrl】+【Shift】+【C】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（注意区分字母大小写）：

代码	功能
Kaching	获得 1000 元
Motherlode	获得 50000 元
expand	秘技窗口放缩
moveObjects on	移动目标功能开启
moveObjects off	移动目标功能关闭
aging -on	模拟市民变老模式开启
aging -off	模拟使命变老模式关闭
autoPatch -on	游戏自动更新功能开启
autoPatch -off	游戏自动更新功能关闭
slowMotion #	设置游戏动作速度为 #(0 正常~8 慢速)
deleteAllCharacters	删除所有模拟市民
help	列出游戏中可用的秘技清单
help X	列出指定秘技代码 X 的详细使用信息
exit	关闭秘技窗口

要使用下列秘技代码，你必须开启 PostProcessing 秘技模式，而开启的条件是你的显卡必须支持 pixel shaders 特效，否则屏幕会显得黑暗，且直到你关闭 PostProcessing 秘技模式才会恢复正常。

代码	功能
boolProp enablePostProcessing true	开启 postprocessing 模式
boolProp enablePostProcessing false	关闭 postprocessing 模式
bloom r g b #	设置闪现模糊特效(# 为模糊值 0.0~1.0)
vignette X Y #	设置指定坐标(X、Y)位置的模糊特效(# 为模糊值 0.0~1.0)
filmGrain #	设置画面颗粒特效(# 为颗粒值 0.0~1.0)
letterBox #	设置画面字幕盒模式(# 为字幕盒数值 0.0~0.4)

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗



〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试: NA〗未经编辑部测试

寂静风暴:哨兵
Silent Storm: Sentinels

以任何文本编辑程序（如记事本 notepad.exe）打开游戏安装目录中 cfg 子目录内的 autoexec.cfg 文件，在最末尾添加如下一行字符串：

wirbelwind

保存此文件，运行游戏后即可在游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
godmode #	团队刀枪不入状态开关(#=1 开 /0 关)
game_noai #	电脑对手人工智能开关(#=1 开 /0 关)
i_am_an_alien #	透视状态开关(#=1 开 /0 关，保存或读取进度后生效)
cheat_showall #	所有敌人显形开关(#=1 开 /0 关)
setxplevel #	设置团队成员级别为 #
getitem #	获得指定标号 # 的物品。

编号与物品对应如下：

1. Colt M1911
2. Luger British
3. Luger P08
4. Sauer 38X
5. Walter P38
6. TT 1933
7. Mauser K96 1926
8. Mauser K96 1912
9. Mauser M.712
10. Webley-Scott
11. Nagant 1910
12. Rifle 33-40
13. Mosin 1891-1930
14. Carbine 1938
15. Lee-Enfield MK1
16. Carbine M1 1936
17. Carbine 98k Scoped
18. Springfield M1917 Scoped
19. AVS-36
20. SVT-40
21. FG-42
22. G-41 W
23. MAS 1936
24. Mauser M98
25. Mauser M29
26. Thompson 1923
27. Thompson 1928
28. M3A1
29. Sten MKII
30. Sten MKIV
31. Sten MKV
32. Sten MKIII
34. PPSh 41
35. PPSh 41 modified
36. PPS 42
37. PPS 43
38. MP40
39. STG 43
40. MP 28 - Bergmann
41. MG 34
42. MG 42
43. DP
44. RPD
45. Bren
47. ZB 26-30
48. Chatellerault M1924/1929
49. Garand M1
50. - 56. 未知
57. Browning M1922
58. - 73. 未知
74. Colt M1911 Magazine
75. Luger P08 Magazine
76. Parabellum Magazine
77. Sauer 38X Magazine
78. Walter P38 Magazine
79. TT Magazine
80. 未知
81. Mauser M.712 Magazine
82. Mauser 1912 Magazine
83. Speedloader for six .38 rounds
84. Nagant 1896 Cartridges
85. Mosin Magazine
86. Mauser Magazine
87. Lee-Enfield Magazine
88. M-1 Magazine
89. Springfield M1917 Magazine
90. AVS-36 Magazine
91. SVT-40 Magazine
93. FG42 Magazine
94. MAS Magazine
95. - 96. 未知
97. Thompson M1 SMG Drum Magazine
99. Thompson 1928 SMG Magazine
100. 未知
101. M3A1 SMG Magazine
102. Sten SMG Magazine
103. PPSh/PPD SMG Drum Magazine
104. PPShm/PPS SMG Magazine
105. MP40 SMG Magazine
106. STG43 SMG Magazine
107. - 108. 未知
109. MG34 Boxed Cartridge Belt
110. DP Drum Magazine
111. RPD Boxed Cartridge Belt
112. Bren Gun Magazine
113. Browning M1922 Magazine
114. 未知
115. ZB26/30 Magazine
116. Chatellerault Magazine
117. Garand M1 Magazine
118. - 121. 未知
122. M61
123. M-39
124. - 126. 未知
127. First Aid Kit
128. 未知
129. Mine Shovel
130. - 131. 未知
132. Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
133. M-24
134. - 136. 未知
137. First Aid Kit
138. - 139. 未知
140. M-34
141. SRCM mod .35
142. Breda
143. Z-23
144. O-23
145. OF-37
146. 36M Mk I
147. RGD-33 (offensive modification)
148. RGD-33 (defensive modification)
149. F-1
150. RG-42
151. RPG-40
152. RPG-41
153. RPG-43
154. RPG-6
155. - 157. 未知
158. Beretta M1938A
159. Beretta M38-42
160. MP 38 v 161. MP 40-II
162. Suomi
163. PPD 40
164. - 170. 未知
171. G-41 W Scoped
172. Garand M1 Scoped
173. Lee-Enfield Mk1 Scoped
174. Manlicher-Carcano M38
175. Manlicher-Carcano M91/24 Scoped
176. Mosin 1891-1930 Scoped
177. SVT 40 Scoped
178. - 179. 未知
180. Panzerschrek
181. Panzerschrek rocket propelled grenade
182. Bazooka M1
183. PIAT rocket launcher
184. Bazooka rocket propelled grenade
185. PIAT rocket propelled grenade
186. - 189. 未知
190. Panzerfaust
191. Panzerfaust rocket propelled grenade
192. Dart Arrow
193. - 209. 未知
210. Mechanical Sword
211. MG FF Auto Cannon
212. MK 108 Auto Cannon
213. MG 81Z Auto Cannon
214. PZB 41 Cannon
215. MSS 41 Sniper Cannon
216. Mechanical Sabre
217. Vickers Machine gun
218. PIAT rocket launcher
219. ShKAS Machine gun
220. PTRS Sniper gun
221. PTR Boys gun
222. DshK Machine gun
223. AGS rocket launcher
224. AGS cartridge belt
225. Gatling Machine gun
226. Gatling Drum Magazine
227. LZ Energy gun
228. TG-21
229. 未知
230. Throwing Knife
231. Shuriken
232. Chakra
233. Throwing Knife
234. Finnish Knife
235. Pukke Knife
236. Kappmesser Knife
237. SSA Dagger
238. 未知
239. Fairbairn Sykes Knife
240. Ka-Bar Knife
241. M3 Knife
242. Combat Dagger
243. Luftwaffe Machete Knife
244. Machete Knife
245. Katana Sword
246. Billy Club
247. Black Jack Club
248. Smatchet large combat Knife
249. Khukuri Knife
250. M1917 Knife
251. - 297. 未知
298. Stunning Air-gun Silenced
299. Stunning Air-gun Silenced
300. - 342. 未知
343. MP41
344. Sten MkIII Silenced
345. Nagant 1910 Silenced
346. Mauser K96 1912 Silenced
347. MP41 Silenced
348. M3A1 Silenced
349. Welrod MkI Silenced
350. Carbine Delizl Silenced
351. Carbine 98K Scoped, Silenced
352. ''Little Joe'' Silenced
353. Beretta M38-42 Silenced
354. - 356. 未知
357. BHLG 1Z
358. PWM-1
359. Heavy Mortar Shell
360. Medium Mortar Shell
361. Light Mortar Shell
362. Medium Mortar Shell
363. LZ-System Energy Charge
364. TLG-3
365. Wood Chopping Axe
366. Mark 1
367. PMD-6M
368. Smiz-35
369. Shumi-42
370. Pmi-43
371. TMD-B
372. Manlicher-Carcano M38 Magazine
373. Manlicher-Carcano M91 Magazine
374. - 375. 未知
376. Colt M1911 BigJoe Arrow
377. Little Joe Arrow
378. Colt M1911 ''Big Joe''
379. Pistol Stunning Dart
380. 未知
381. Sea Devil Rifle Clip
382. Sea Devil Scoped
383. DShk Boxed Cartridge Belt
384. Flak38 Magazine
385. MG34 Boxed Cartridge Belt
386. Hank of Wire
387. Mine Probe
388. Wire Cutter
389. The key
390. Advanced Picklock
391. 未知
392. The key
393. Picklock set
394. 未知
395. Picklock
396. Compressed Gauze Bandage
397. Bullet Extractor
398. Acetophenetidin Analgesic Tablet
399. Forceps, Abbey
400. Liquid Cardiac Stimulant
401. First Aid Kit
402. Cardiac and Respiratory Stimulant
403. - 404. 未知
405. Haemostatic Forceps
406. Adhesive Surgical Plaster
407. - 408. 未知
409. Morphine Injection
410. Fast Haemostatic Powder
411. Morphine Sulfate Analgesic pill
412. Chloroform Powerful Analgesic
413. Haemostatic powder
414. Haemostatic liquid
415. - 416. 未知
417. MG81Z Magazine
418. MG FF Magazine
419. MK 108 Magazine
420. MSS 41 Magazine
421. PTR Boys Magazine
422. PZB41 Clip
423. PTRS Magazine
424. SHKAS Clip
425. - 426. 未知
427. Dynamite Chàrge
428. 未知
429. Hecsogen Charge
430. Lyddite Charge
431. Nytroglycerin Charge
432. 未知
433. TNT Charge
434. LZS - Scoped Energy Gun
435. - 436. 未知
437. Suomi SMG Drum Magazine
438. 未知
439. - 440. 未知
441. Beretta SMG Magazine
442. - 457. 未知
458. Panzerklein Repairing Tool
459. Panzerklein Repairing Tool
460. 未知
461. Rifle 33-40 Scoped
462. Rifle Stunning Dart
463. - 466. 未知
467. Prototype 8M1 468. Prototype 8M1 Clip
469. LZ-System Energy Charge
470. Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
471. Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
472. Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
473. - 487. 未知
488. Lewis MkI Magazine
489. Lewis MkI

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

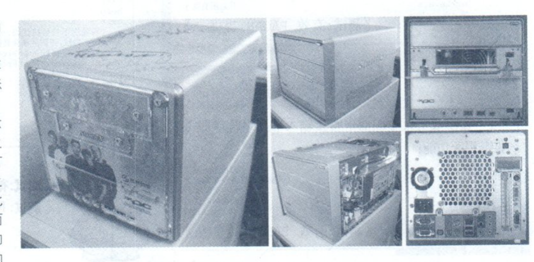
桌面精灵

XPC SS56G/SB83G5 亲密接触

还记得清汤挂面的 386 向多媒体 486 演进的时代，卧式机箱换为立式机箱所带来的不同寻常的桌面风景吧？时隔近十年，桌面电脑形态的第二轮革命也在悄悄积聚力量，从 NoteBook 到液晶显示器，还有准系统所带来的高性能、扩展力、移动力与简约特色的整合冲击。

选购第二部电脑通常是件非常无聊的事——因电脑性能不足被迫而为，在芯片组、总线、缓存、渲染管线等等“神秘”力量的召唤下，沿着主板、CPU、内存、显卡一贯的升级线路，但那部电脑再不能给你什么长久的兴奋之情——它所带来的东西，只不过都是你所熟知的。

但与 XPC 的不期而遇，却令人感受到久违的惊喜——PC 曾经改变了你的生活，而准系统的性能王者 XPC，将再次改变你的 PC 生活。



形纤巧、典雅，以全铝金属拉丝造型呈现于我们面前的 SS56G 及 SB83G5 这两款 XPC，代表着浩鑫（Shuttle）准系统的经典与最新设计理念，其紧凑、简约、前卫的尊容刹那间夺去了所有关注的目光。以标准 5 寸设备的宽度，加上标准显卡的高度及长度，即大致可以衡量其三围，这样的身材，够辣！

SS56G 采用的有机玻璃透明面板晶莹剔透，金属抛光内六角螺丝固定四角及设备槽盖板，充分展现了装饰效果的点睛之妙。前面板设计的精妙之处，还在于配合相应的面板设计与打印软件，可自行 DIY 前面板图案卡纸，嵌入透明面板与机箱之间，即可将你的 XPC 打扮成桌面相架！没想到桌面电脑还有此等妙用吧……看看这部 CS 王者战队 SK 的主题限量机型，前面板图案正是 SK 这几位明星的签名照片。至于磨砂拉丝工艺的铝制机壳上，则是他们的签名手迹，这是来自不久前 SK 的 2004 中国之行 XPC 见面会，全国也仅有 5+1 部珍藏 XPC（准确的说，是在国内所有的 PC 中）享有这样的荣光哦^^

SS83G5 则采用了原色拉丝铝制机壳，同时设计了精巧的内藏式面板，外材质也是原色拉丝铝金属，整体风格协调统一，不需为安装怎样的光驱或读卡器来与面板风格协调而苦恼，一切都可完美包容在内。两种拉丝工艺的铝制外壳不仅动静皆宜，而且抗污能力强，不会因触摸而随手留下恼人的指纹或汗渍。

技精湛的制造工艺所带来的精巧外形的确令人心动，但宽与标准 ATX 机箱相当、高不及其一半、长度更缩短一截的 XPC，其扩展性、系统能力及耐用性实在令人有些担心。然而当我们亲手开启 XPC“冷酷”的全金属外壳，才发现所习惯的一切都被颠覆了。

浩鑫专门设计的 XPC 主机板，充分发挥了所搭载芯片组的功能，以高性能、高规格作为 XPC 内部特性的诉求重点。加之主板芯片组能力早已今非昔比，以往需要插满各种 PCI 扩展卡方能拥有的功能，如今都完全集于主板一身。

FFXI Official Benchmark 2 v1.01（分）

	SS56G	865PE
分数	3869	3905

3DMark03（分）

	SS56G	865PE
分数	2930	2958

与包括机箱、电源、液冷散热器在内的 865PE 系统相比，价格相同的 SS56G 的性能表现差距也相当逼近，显示出很有说服力的购买魅力。

先看看这部主流普及机型 SS56G，在浩鑫 FS56 的准系统主板上，采用了 SiS661FX/SiS963L 芯片组，完全支持 Intel 当前主推的 Prescott 核心 P4 及 Celeron D CPU、HT 技术、FSB800、DDR400 内存等技术，并支持 ATA-133、USB2.0、1394、数字光纤音频输入 / 输出 /5.1 声道。板载整合显示芯片为 DX7 级别的 Real256E，完全满足电脑影音与网络、办公所需。对于中高端的 3D 游戏需求，SS56G 所提供的 Ultra-AGPII 技术（比 AGP8X 的带宽还要高 1.5 倍），配合 1 条 AGP8X 扩展槽及 1 条 32 位 PCI 扩展槽，足以满足外接高性能 3D 显卡及声卡的需求。对此我们以 P4E-2.8GHz / 现代原厂 DDR500 256MB×2 及一片 ATI Radeon 9800SE 在 SS56G 上进行测试，并以同样的配置规格在青云 865PE ProII 主板上进行主要游戏性能的对比测试，所得的成绩如图。

对于那些迫切需要双通道内存和 SATA（RAID）接口的用户，基于 Intel 最新 915G/ICH6R 芯片组的 SB83G5 机型，将完全满足你的性能狂想。除了支持 LGA775 针脚高性能 CPU，以及 16X PCI Express 高速 3D 图形卡之外，其板载整合显示芯片 GMA900/DVMT 更具备 DX9 的特性支持，在我们以 PGA775 针脚 Intel P4EE 至尊版 3.4GHz、现代原厂 DDR500 256MB×2 的配置进行的实际测试中，它不仅可以完整通过 3DMark03 的所有测试并获得 1477 分的成绩，更在最热门的 3D 网络游戏《天堂 II》中，以画面特效最高的模式下顺畅运行，令人对整合图形芯片的能力刮目相看。



915G 整合显示芯片支持下的《天堂 II》画面表现不错，只是由于不支持硬件 T&L 特效，物件表面光泽质感及水面倒影表现有所缩水。

箱内设备托架提供了 1 个标准 5 寸、1 个标准 3 寸和 1 个内藏 3 寸槽位，适合 1 只全长光驱和两只 3 寸硬盘安装。小小的空间内，电源插线及 ATA/SATA 插线都非常规整的沿框架上设置的卡位及孔洞延伸到箱内的后部，且 ATA 信号线已经由传统的 80 针排线集束为 10 针宽的“串线”状态，对于延伸和改善箱内气流流动大有裨益。

同样的芯片组，准系统与标准台式机在体系功能上自然不应有根本差异，但在将所有设备接插安装后，准系统内部看起来真是有些拥挤呢，它能否经受长时间的工作“烤”验？

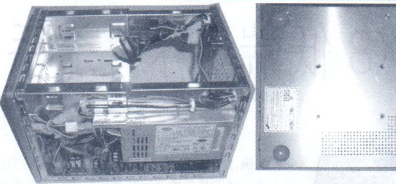
风在现代 PC 体系中，CPU 作为核心热源，一直是 PC 散热系统的第一目标。通常的风冷散热器，以高转速风扇来驱走 CPU 导出的热量，但这种局部散热并不能改善箱内环境温度，高频 CPU 散发的热量会使机箱内不断升温，仅凭机箱电源风扇向外排风远远不够，最后被迫加上机箱背板的外排风扇甚至前面板内吸风扇，来制造机箱内部一条气流通道。而长期使用下，硬盘往往也需要加上风扇，确保温度不会超高。这些额外风扇的加入，最直接的负面影响就是噪音急剧加大，令人不堪其扰。

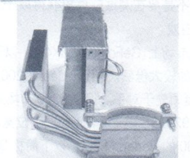
XPC 所拥有的 I.C.E.整体散热专利技术，凭借热管及智能温控调速风扇，配合超静音 SilentX 大功率微型电源与散热风道设计，为高性能配置下的机箱整体静音散热带来了全新解决方案。其核心就是通过热管（内含液体因受热气化、冷凝及毛细作用循环快速传导热量）将 CPU 的热量迅速带至箱体后板风孔处的散热片，然后以身兼 CPU 散热风扇及机箱排风扇双重功用的温控调速风扇，将热量以“适当的速度”排出箱体。

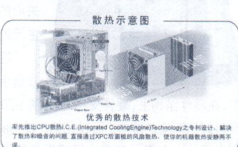
对于像外接显卡、硬盘、主板芯片组等第二热源，XPC 在机箱底部和侧面下部均开有风孔，在气密性良好的机箱内，随着后面板散热孔高速排风而产生负压，外部冷空气会在负压作用下快速向机箱内挤入，并带走流经的热源部件所散发的热量。通过开机后用手试着靠近箱体两侧感受飕飕的冷气流钻入风孔，以及机箱后部那强劲的热风在飞速排出，即可对这一散热体系拥有直接的感知——冷热交换的确相当明显且高效，没有丝毫的拖泥带水。

我们在采用了最新 I.C.E. 技术的 SB83G5 上安装了 Nvidia PCX5900 独立显卡，以及高规格 Intel P4EE 至尊版 3.4GHz CPU，并以 2 线程运行 SETI 计算程序，使 CPU 占用率达到 100%。此后，我们将 SETI 程序执行优先级设为 LOW，在保持后台运行 SETI 程序的同时，执行 3DMark03 的完整测试，目的是在单线程 3D 测试软件运行的同时将 CPU 保持在 100%全功耗状态。在整个过程中，以 Hmonitor 测温测速软件记录了 CPU 温度及散热风扇转速的数据，得出下列两幅曲线图：

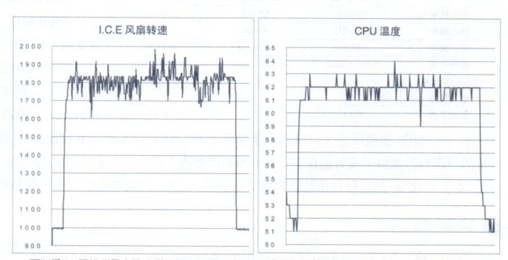
SB83G5 的温控调速风扇采用最新的 7 叶片 Shuttle 自有品牌 DA092225R12U（12V/0.56A），支持 10 段速度设定，风量、转速和噪音控制协调得非常令人满意。250W 电源的主要指标则为 +12V/16A、+3.3V/18A、+5V/19A，CPU 全工状态连续运行长达 72 小时（室温在每天正午至午后会高达 28℃，整整三天没日没夜啊~~），最终安全通过烤机且温控记录显示 CPU 最高温度峰值仅 65℃。而我们在 SS56G 上安装了以功耗和发热量著称的 Prescott 核心 P4E-2.8GHz CPU 及 ATI Radeon 9800SE 独立显卡进行了同样的测试，这款 SS56G v2 版本包括 200W 功率的 SilentX 静音电源（+12V/10A、+3.3V/10A、+5V/20A），类似 SS83G5 的热管铜芯散热器及 11 叶片 4 段转速散热风扇，同样它也安全完成了 72 小时烤机测试，不过风扇转速通常在 2000~3000 转 / 分，较高的转速也使相应的平均噪音比 SS83G5 来得高一些。







底板靠前面板的风孔提供了流经设备架附近的冷空气来源，而靠后侧的一组风孔则针对 CPU 插槽附近的高热主板元件进行散热。



可以看出，开机后风扇转速保持在 980 转左右，加上静音电源的微弱风扇声，整个系统日常运行的噪音保持了极低的水平，CPU 温度稳定在 51℃~52℃。在 SETI 以双线程全工启动后，CPU 温度随功耗的突然增大而迅速飙升至 61℃，此时智能温控调速风扇的响应速度也惊人的快，转速随即达到 1700 转 / 分，并在 1800 转 / 分的排风量下，将 CPU 温度控制在 61℃~62℃之间，而一旦 CPU 温度上抵 63℃，风扇会迅速提速将温度压下。这个“动态平衡”过程，在启动 3DMark03 时出现一次新的上扬趋势，显卡散热量加大，促进了机箱内环境升温的趋势，也使 CPU 热量有所积聚而升温至 64℃，此时风扇转速也迅速上扬至接近 2000 转 / 分，成功抑制了升温趋势。注意一下 3DMark03 测试开始后，温度的阶段性波动幅度加大，这是因为 3DMark03 测试完成后有一小段载入时间，这时的系统功耗（发热量）会暂时降低，而温控调速风扇也顺势“歇歇”了。



动这段时间都在忙着参与筹划最新潮的 LAN Party 网聚活动，但一想到要把桌脚下那个粗笨厚重的大机箱搬来搬去，就先泄了气。更有发烧的朋友为了搞 LAN Party 还要结合“车友”聚会，据称是为了电脑的搬动便利，没车的笔者只能望而兴叹了。但随着与 XPC 的朝夕相处，越来越感受到它的高度集成造型，对于改变 PC 生活的意义。恰好我们拿到了 XPC 的配套便携包之一的双肩背包，这一类似普通旅行背包的款型被设计为除了包容 XPC 机箱之外，还可以容纳自己用着顺手的键盘鼠标，哈哈，这比弄个主机绑带拎着上街让人以为要进中关村修电脑，那可就大不一样了。



然而 XPC 所带来的遐想，远远不止于随行网聚的高性能 PC 伴侣。宽带时代的客厅影音生活，岂不也正期待着这样一个活跃的精灵从书桌走向客厅，与你所宠爱的影音设备一起，打造你的全新数字影音生活？一切从 XPC 开始吧！■（文 / PLAY!LAB）

DX8 低端显卡“杀手”

迪兰恒进镭姬杀手 9250 加强版评测报告

在如今的显卡市场中，ATI 和 Nvidia 两大厂商杀的难解难分，从高端到低端，各自都使出了浑身解数。虽然新近发布的 ATI Radeon X800 系列和 Nvidia GeForce 6800 系列显卡在性能上绝对出众，但价格同样也是很“出众”。很明显，大多数的消费者并不是发烧友，在他们的心里更关心的是低端显卡的表现。



的确，旗舰级的显卡往往受到人们更多的关注。然而，真正和普通消费者联系最为紧密的却是中低端产品。用户关心的可能不是要在测试软件里获得成千上万的分数，他们需要的可能仅仅是花最少的钱，让自己的机器能够运行主流的 3D 游戏。



在低端市场上，GeForce 4 MX440（以下简称 440）作为 Nvidia 的强力武器，占据着低端独立显卡市场的较大份额。ATI Radeon 9200（以下简称 9200）作为 440 的一个强有力的竞争对手，在硬件结构上，硬件支持 DX8 的 9200 无疑领先于对手。但是 9200 市场定价略高，在低端这个对价格很敏感的市场中落得一个叫好不叫座的境地。而其兄弟产品 Radeon 9200SE 限于 64Bit 的显存位宽，在性能上相比较 440 又无太大的优势。为了增强低端市场的占有率，ATI 发布了研发代号为 Rv280 的 Radeon 9250（以下简称 9250）显卡。

技术规格

	Radeon9250	Radeon9200	Geforce4MX
芯片代号	RV280	RV280	NV18
核心频率	240MHz	250MHz	270MHz
显存频率	400MHz	400MHz	400MHz
显存位宽	64Bit/128Bit	64Bit/128Bit	64Bit/128Bit
DirectX 支持	8.1	8.1	7.0
渲染管线	4	4	2
制造工艺	0.15	0.15	0.15

从上表可以看出，9250 在硬件架构上和 9200 没有任何区别，仅仅是在核心频率上比 9200 略低。由此可以看出，ATI 是变相的把 9200 降频/降价，用以填补低端硬件支持 DX8 显卡的空白，而 9200 在 9250 上市以后将逐步退出市场。

本次 PLAY!LAB 拿到的是迪兰恒进“镭姬杀手 9250 加强版”（以下简称 9250 加强版）。众所周知，迪兰恒进是 ATI 在国内最为密切的合作厂商之一，同时也是最早将 Radeon 9800 PRO 降至 2000 元内的厂商，其产品可谓“红营”中最具性价比的。

本次的 9250 加强版最大的特点就是采用了 64MB/128bit 英飞凌 MBGA 封装显存(4.5 纳秒)，PCB 板整体布线大气而工整，并采用贴片电容，为显卡的稳定运行提供了良好的保证。显卡的输出面板上提供了齐全的 DVI、D-Sub 和 TV-OUT 三种接口。此外，因为 ATI 中低端显卡在发热量上一贯出色，本次的 9250 加强版只用散热片即可稳定运行，这也为用户提供了一个安静的使用环境。

实际测试

硬件环境

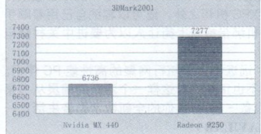
CPU	Intel Pentium 4 2.8E （Prescott 核心）
主板	ASUS P4P800 (865PE +ICH5)
内存	Kingston DDR400 512MB
硬盘	ST380011A 120GBytes
显卡	NVIDIA GeForce 4 MX 440、9250 加强版

软件环境

操作系统	Windows XP Professional 英文版+SP1
桌面分辨率	1024 × 768 x 32 @ 85 Hz
DirectX	DirectX 9.0c
主板驱动	Intel Software Installation Utility 5.1.1.1002
显卡驱动	ATI: Display driver 8.04Beta Nvidia: Forceware Version 60.85
测试项目	基准测试 DX8 游戏测试 DX9 游戏测试

基准测试：3DMark2001SE（DX8.1 综合性能）。

测试设定：分辨率 1024×768，32bit 色深，全屏抗锯齿关闭，Frame Buffer: Double，Texture Format: Compressed，Z-buffer Depth:24bit，Rendering Pipeline: D3D pure Hardware T&L，测试结果如下：



DX8 游戏测试

1.《魔兽争霸 Ⅲ 冰封王座》
软件版本：1.5 中文版
测试场景：Lost Temple

2.《柯林·麦克雷拉力赛 Ⅲ》
软件版本：中文正式零售版
测试场景：USA Special Stage 1 / Ford Focus

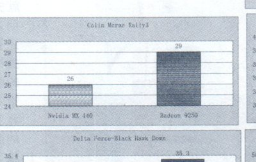
3.《拉力运动挑战赛》（RalliSport Challenge）
软件版本：1.0
测试场景：SAFARI TROPHY SS-2

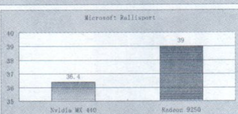
4.《三角洲特种部队：黑鹰坠落》
软件版本：正式零售版
测试场景：Bandit's Crossing, Marka Breakdown, River Raid

5.《虚幻竞技场 2003》
软件版本：正式版
测试工具：软件自带测试包

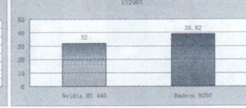
所有测试中分辨率均为 1024×768，32bit 色深，画质最高，并用 FRAPS 软件纪录帧数。测试结果如下表：

WarCraft3- Frozen Throne: Nvidia MX 440 38.39, Radeon 9250 59.53





Delta Force-Black Hawk Down: Nvidia MX 440 34.3, Radeon 9250 35.3





游戏科技

□□■ Game Tech Express 2004.10

十一长假，相信又会有众多数码爱好者购入自己心仪的产品，本月游戏科技选取了几款比较有特点的产品，不知各位看官看后有何感觉，是不是和笔者一样心动不已呢?

硬件篇 Hardware

瘦身成功，N 记高端新机惊艳登场



诺基亚的 9XXX 系列高端商务机型一向以强劲的性能为人称道，继上半年发布了该系列的最新机型 9500 后，诺基亚近日又公布了最新机型 9300。

9300 采用 Symbian 7.0S 操作系统和 Series 80 界面，支持 GSM、GPRS、EDGE 等多种无线数据接入。9300 的屏幕采用了 64K 色 TFT 真彩 LCD，外屏分辨率为 128×128 像素，内屏分辨率为 640×200 像素。功能上 9300 一点不含糊，支持 MP3、MPEG-4 等多媒体文件的播放，同时还支持 IMAP4、POP3、APOP、SMTP、MIME、SMTP-SSL/TLS、SyncML1.1.1 等多种网络协议。80MB 的内置用户内存，加上通过 MMC 卡可扩充到 2GB 的"海量存储"，完全可以满足任何用户的需求！本次诺基亚可谓广泛听取了用户的意见，9300 的体积仅为 132×51×21mm，重量也只有 167 克，加上清雅小巧的外观，让人爱不释手。

在已经公布的图片中，诺基亚别出心裁地采用了一幅女性手持 9300 的画面来做为其宣传图片，这是否意味着诺基亚想通过 9300 打开其高端机型通向时尚女性用户的大门呢?

带硬盘的手机



曾几何时，我们曾为手机的内存容量颇为抱怨，现在这个抱怨将在不久的将来化为泡影了——韩国三星公司在本月举行的亚洲国际电信同盟展览会上发布了一款内置 1.5GB 硬盘的手机 SPH-V5400！

SPH-V5400 可以在 CDMA 和 EVDO 进行切换运行，外屏采用 128×128 像素的 OLED 显示屏，内屏分辨率为 320×240 像素。值得一提的是，除了大容量硬盘外，SPH-V5400 还配备了强大的 AV 输出功能，以及百万像素摄像头和双外置扬声器。

三星的手机价格一向比较高昂，SPH-V5400 也不例外，799 美元的售价足以让大部分消费者望而却步。不过笔者担心三星一向为人诟病的电池待机性能不佳是否会因为内置硬盘而变得雪上加霜。看来唯有 SPH-V5400 上市后才能知道。

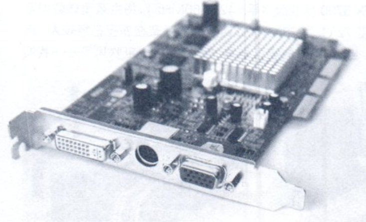
超酷的充电外套



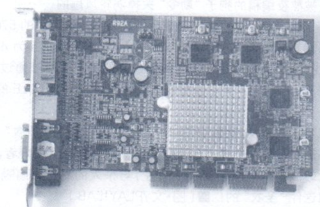
还记得曾经红极一时的太阳能夹克吗?经过漫长的等待，如今这款外套终于开始接受预定了。这款夹克内置一个太阳能电池版，可以在 2~3 小时内充满内置电池盒，该电池盒可以为任何 USB 接口的设备补充电力——现在你再也不用为 PPC、MP3、手机和数码相机电量用尽而心烦了——当然必须阳光明媚哦！当然，这款"能源战衣"的售价也不便宜，其预定价格就达到了 534.98 美元。

不过，说实话，这件衣服还真是给人感觉怪怪的……

在本次游戏科技的结尾，送上笔者真诚的祝福，祝广大读者十一"血拼"快乐。当然，广告也是不能少的，十一长假，有时间别忘了上 www.playgamer.com 游戏科技论坛给笔者提意见哦 ^^■（文/仙水。力）



从上面的测试中可以看出，无论是基准测试，还是 DX8 游戏测试，9250 加强版的性能表现都要超过对手 440，这主要源于 9250 加强版拥有 4 条像素渲染管线以及完整的硬件 DX8 支持。加上其在价格上的强大竞争力（市场售价约为 450 元左右）和 ATI 显卡一贯具有的在平面现实和视频回放上的效果优势，必将成为继 Radeon 9550 之后显卡市场上又一"兴风作浪"者。



如果您还在为选择一款低端显卡而烦恼的话，相信看了本文以后，大家应该清楚自己的选择了。毕竟，在同等价位上，无论是硬件的支持程度还是游戏的实际效果，迪兰恒进镭姬杀手 9250 加强版绝对应该成为您的首选！■

（文/PLAY!LAB·任劳任怨的马 & 双眼通红）

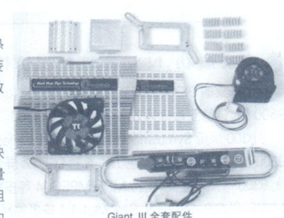
显卡圣衣

Tt Giant III 显卡散热组件拼装大挑战

"第一眼看到 Thermaltake 的 Giant III 显卡散热组件包装盒里如拼装玩具一般的近二十个部件，我唯一的冲动就是要马上拆开包装，不看说明书将它安装在我的显卡上——相信我，这玩意儿绝对能够激发你内心深处儿时留下的玩拼装玩具时的快感！虽然，三次失败让我最终还是看了说明书……"——可怜的小编狗子 上

清理装备

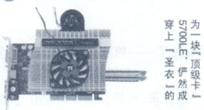
废话少说，先来看看 Tt Giant III 都给我们准备了什么：正反两块巨大的铝制散热片，两根金属导热管，正反两块导热块，两组固定扣件，一个散热片正面 11 叶主风扇，一个散热片顶涡轮风扇，一个可安装在机箱背面 PCI 档片区的风扇转速调节器（散热片主风扇三档调速 + 涡轮风扇开关），八个纯铜显存散热片，导热硅脂及螺丝、垫圈若干。看到这么一大堆东西，你是否会和我一样想起圣斗士的圣衣？

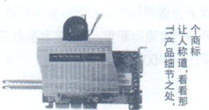

Giant III 全套配件

在着手给我们的显卡穿上"圣衣"前，先让我们仔细看看这些装备都有哪些功能：

正反两块导热块通过两组固定扣件紧贴在显卡正反两侧；两根导热管被正反两块散热片夹在导热块上，用以快速将显卡核心热量传导到散热片上；两块散热片安装好后，正好和显存散热片契合，能将显存热量分散；正面散热片上的主风扇有高、中、低三档调速，用以适应显卡不同运行情况的散热需求；两块散热片组装后会在显卡正反和上方形成一个 π 型风槽，而散热片顶端一个 9000 转分的涡轮风扇足以在瞬间将槽内残余热空气排出，并吸入冷空气；两个风扇连接到可安装在机箱背面挡板处的调速器上，然后通过 D 型电源口供电。怎么样，是不是迫不及待要把这些超酷的家伙们拼装起来呢？

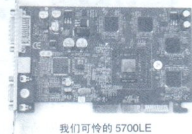
拼装大挑战开始


为一块『顶级卡』5700LE，俨然成穿上『圣衣』的


个商标让人称道，看看那Tt产品细节之处，

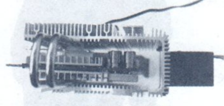
说实话，"圣衣"虽好，但不经历考验也是没有资格穿上它的。我们首先"扒光"了来自双敏的 GeForce FX 5700LE（以下简称 5700LE），在这里先感谢一下我们的合作伙伴双敏，因为这块显卡本身的显存散热片安装牢固，小编狗子基本上是使用蛮力解决的……（手法残忍，此处略过）

Giant III 的安装绝对是一个挑战，不过用上说明书后就方便多了。这里泄漏一条小道消息：因为小编狗子妄图不用说明书安装 Giant III 最终破产，一怒之下决定考倒广大读者，将在下期杂志向读者征集 Giant III "最速安装"示意图，还放出**"谁的示意图最简单，我就把这套组件送给他"**的大话。我们偷偷在此号召各位读者关注下期杂志，再次给他一个沉重的打击^^


我们可怜的 5700LE

失败三次，在偷看说明书后，小编狗子终于将 Giant III 安装完毕。这时才发现，眼前的 5700LE 俨然已经成为一块"至尊版"显卡，若是把这个酷似《星际迷航》（Star Trek）中太空船的家伙拿到 LAN Party 上绝对是吸引眼球的东东！

小宇宙爆发吧！


这样看就更像太空船了

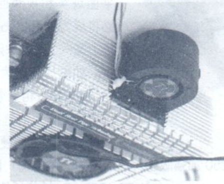
由于 5700LE 本身发热量并不算大，我们在没有 3D 运行时完全可以将涡轮风扇关闭，并将主风扇转速调至低档，在保证显卡核心温度在 40℃左右的同时几乎没有噪音，这让喜好安静的狗子大加赞赏。由此看出 Giant III 的热管和散热片组设置十分合理（事实上，当狗子"变态"的拔掉风扇供电后，在完全凭借热管和散热片的情况下，5700LE 核心温度仍在 50℃之下）。

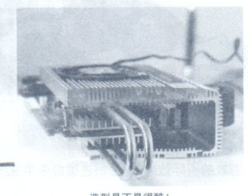
接下来，我们仍旧采用同样风扇设置运行了一遍 3DMark03，显卡核心温度上升至 65℃。于是我们将主风扇转数调整到中档并连续运行 20 分钟《孤岛惊魂》后，显卡核心温度仍旧仅有 55℃，而关上机箱后风扇噪音基本在可以接受的范围内。

最后，我们将这块可怜的 5700LE 核心 / 显存频率（250MHz/400MHz）超频至 GeForce FX 5700 标准版水平（425/550MHz），将主风扇转数调至高档并连续运行 20 分钟《孤岛惊魂》和五遍 3DMark03 后，其核心温度仍旧低于最高安全温度 72℃，为 68℃，而此时风扇的噪音在深夜已经较大。而当我们打开 9000 转 / 分的涡轮风扇并运行相同程序后，"5700 标准版"核心温度仅有 53℃！当然，此时的噪音基本上已经接近小电吹风了——我们是被熬夜编稿的狗子"勒令"关掉涡轮风扇的……

事实上，邪恶的狗子最后把这块可怜又可爱的 5700LE 核心 / 显存频率超至 500MHz/610MHz（GeForce FX 5700Ultra 为 475MHz/900MHz），在打开涡轮风扇和主风扇转速最高的情况下能够通过任何运行测试！看来，这件"圣衣"足以唤醒双敏这块"圣斗士"5700LE 的小宇宙！

正如本文标题，Tt Giant III 绝对堪称显卡"圣衣"，除了性能出众，其外形更是超具个性。如果你是一个狂热的 DIY 爱好者，相信与其身份匹配的较高售价（约在 350 元左右）与稍大的涡轮风扇噪音是无法阻止你夺回这件"圣衣"的！■（图·文 /PLAY!LAB）


这就是那个转数高达 9000 的涡轮风扇


造型是不是很酷！

脱去Doom3的美丽外衣

■ Doom3游戏引擎解析

Doom3，一个如雷贯耳的名字，在这个名字之下，隐藏了游戏引擎设计大师约翰·卡马克所宣称的5年之内都不会被淘汰的顶级游戏图形技术。当人们还在惊叹于游戏截图的惊人效果时，Doom3正式版已于8月3日摆上了货架。究竟是哪些图形技术造就了Doom3惊人的视觉效果？或许跟随我们，您可以在本文找到冰山一角。

动态光源照明是Doom3引擎的基础，这一特性并非新技术，但不得不强调是因为Doom3彻底的使用了动态光源照明技术——《毁灭战士III》（Doom3）根本没有环境亮度这一概念——不知Doom3引擎设计就是如此，还是"人为"的关闭了环境亮度。但请记住一点，我们在Doom3中看见的每一样东西都是用实时光源照亮的。

熟悉游戏引擎的玩家可能会有疑问：环境亮度不就是靠一个距离无限远的无衰减平行光源实现的么？PLAY!LAB想指出的是，动态光源之所以了不起，在于光源的数量。当一个环境中有多个光源时，环境中每一顶点的亮度运算就会复杂很多倍，能处理好多个光源的同时照明并不容易！

超厚贴图技术

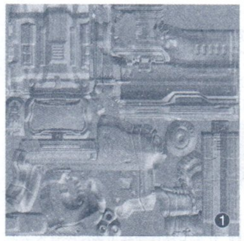
首先声明，"超厚"这个说法是笔者恶搞的^^

之所以能称之为"超厚"，是因为Doom3采用了以往游戏中从来没有过的超多层纹理技术！在最夸张的情况下，Doom3的场景中某个物体的表面可能被贴上5层以上的纹理——这绝对是一个让人难以置信的数字！因为以往的游戏一般都采用双层纹理技术，即使在极限情况下也只可能会有3层纹理。这个Doom3究竟"贴"了些什么呢，让我们一起来看个究竟：

标准纹理（NormalMap）是游戏中的基础。和大多数游戏中的技术前进方向背道而驰，Doom3的标准纹理并不精致，甚至可以说是粗糙。而且，粗糙也就算了，上面还有一些奇怪的色块、条纹什么的，乍一看还真是觉得不习惯。当然，id这么做自然是有其目的，这就是Doom3引以为傲的全局内积凹凸贴图技术！

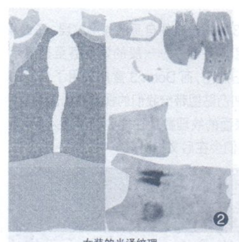
内积凹凸贴图是基于独立象素光照（Per Pixel Lighting）技术的一项应用。凹凸贴图的概念是不使用几何数据（多边形，十分占用显卡、系统资源），而使用额外的"法线图"来构成物体表面的凹凸感。理论上，"法线"是垂直于特定平面的向量，用以记录反射光线的角度。内积凹凸贴图对三角形上的每个像素赋予假的法线，因此反射不是按照真正的多边形计算，而是根据法线图表面的向量计算出来。最终生成凹凸贴图的效果，让一块并非真实凹凸的区域看起来有3D的感觉。

这一效果的实现需要一层额外的纹理。这层纹理和NormalMap不同，其中记录的不是色彩信息，而是纹理中每一个点的法线方向，如图1。最终渲染图形时，根据图中向量提供的方向信息，就可以生成一幅凹凸有致的画面。有得必有失，采用这种技术的缺点是每当采用凹凸贴图的面发生变化时（角度、玩家视角、光源位置等出现变化），就需要根据"法线图"重新绘制凹凸贴图。



冲锋枪的"法线图"

在早期显卡上，上文中我们提到的重新绘制凹凸贴图的工作需要靠CPU来完成，这明显太慢了。因此，该技术在早期硬件平台上并不实用。如何加速这个绘制过程？顶点引擎（Vertex Shader）出现了！顶点引擎用名为"纹理空间"（Texture Space）的技术来完成计算转换，这种运算过程也称为"个别顶点三维内积"（Per-vertex Dot3-setup），即所谓的"Dot-3硬件凹凸贴图"。在完整支持顶点引擎的显卡上，整个重新绘制过程都不需要CPU，Doom3就采用了基于顶点引擎的算法来加快游戏的整体运行效率。



女装的光泽纹理

说到这里，已经有了两层纹理了。下面说第3层，光泽纹理。

光泽纹理可以算是Doom3的独创技术了，由于没有已知的理论基础，PLAY!LAB只能从游戏中的实际效果来反向推测：

图2是一张从游戏中提取出来的一件衣服的光泽纹理。光泽纹理和标准纹理不同，它有了纵横交错的编织效果，用以表现物体表面的质感，这在Doom3中表现细微之处的效果的确很出色。当用光源（比如手电）照亮这件衣服的时候，衣服不仅会根据内积凹凸贴图产生以假乱真的褶皱，还会根据光泽纹理的编织效果显现衣服质感，视觉效果非常棒！



根据我们的推测，光泽纹理的用法是：首先引擎将物体作为光滑表面进行处理，为避免产生清一色的金属质感，光泽纹理会作为表现材质的参考，引擎根据其中的纹理从物件表面扣除亮度，形成特殊材质效果，比如图3、4、5中的线缆表面效果。

说完了光泽纹理，下面是描述物件本身的最后一层纹理——明暗纹理（因为没有先例，这个名字是PLAY!LAB取的，历史会记住我们的^^）。我们


女装的明暗纹理

仍用刚才的衣服纹理来解释:

图6就是“明暗纹理”。如果没有明暗纹理,在同样的光照条件下,物件的表面亮度都将按照同一标准计算,而不同光线反射率(譬如金属和木材)的材质就必须通过不同的纹理表现。有了明暗纹理的定义,就可以让不同的材质放在同一纹理中。通过明暗纹理处理之后,不同材质的表面将按照不同的反射率计算亮度,从而在使物件更显真实的前提下减少多种纹理所带来的帧缓存压力。

以上我们简单的分析了Doom3中每一物件自身的4层纹理。在这4层纹理当中,内积凹凸贴图最为引人注目——一般的游戏甚至是演示Demo,只会在特殊场景才使用凹凸贴图,而Doom3竟然采用了全局的凹凸贴图,从图7、8便能看出全局凹凸贴图带给我们的视觉冲击。

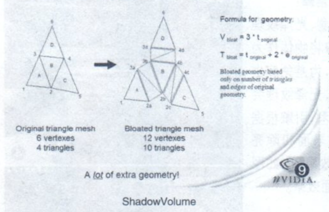
其实Doom3在运行时,物件表面的纹理数量往往会超过这4层,达到5层甚至更多,这其中的秘密,我们会在后文指出。


没有内积凹凸贴图的画面　内积凹凸贴图加光泽纹理的完美效果!

实时阴影的威力

Shadow Volume!

打从Doom3资料被公布的第一天起,人们就开始关注这个词汇了。这个Shadow Volume究竟是什么?注意了,这就是和Doom3那几可乱真的阴影技术相关的重要名词——“阴影锥”!比较酷一点的说法叫做“阴影容积”,不过反而更难以理解了^^



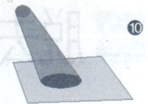
ShadowVolume

如图9这种解释阴影锥的图片已经太多太多了。很多人认为这是一种跨时代的技术,其实早在Quake3时代,这种阴影技术就已经开始使用了。在Quake3中有3种阴影:

第一种是人物脚下一个黑斑,这个其实不能算实时阴影。

第二种是平面阴影(Planar Shadow),它把物体映射在一个平面上,然后很据光线数据把这个阴影“贴”在它应该在的表面上。这种方法在环境简单时非常不错,比如球场上的球员阴影。但其缺点在于,被映射的物体形状越复杂,计算效率越低,且不能把阴影映射在曲面上。

第三种就是Doom3所采用的体积阴影技术,当时因为计算能力限制,只能简单运用在人物身上,外加场景复杂度不够,所以并未产生惊人效果。



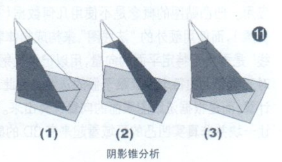
随着硬件和游戏引擎的飞速发展,体积阴影技术终于在Doom3引擎上大规模应用,我们就来看看体积阴影技术究竟有什么秘密:

名词解释:体积阴影,测定投影空间式阴影,Volumetric Shadow。该算法最早于1977年提出,其基本原理是根据光源和遮蔽物的位置关系计算出场景中会产生阴影的区域,即阴影锥。然后对所有物体进行检测,以确定其会不会受阴影的影响。这个方法的要点在于,它不是利用“把物体投影到环境表面”的方式来产生阴影,而是去找出场景中有哪些像素是在阴影中。

如图10,我们可以做个实验:拿一个小球,正对光源(比如一盏台灯)。光线是向四面八方直线传播的,既然小球不透光,那么小球必然会在挡住朝小球方向的光线,在小球的逆光面形成一个锥形的无光线区域,也就是阴影锥。很明显的,只要任何物体或物体的部分位于这个区域以内,就会处在阴影之中。

现在我们深入一些,假设有一个已经绘制完成的3D场景,因为使用Z轴缓冲(Z buffer,用以表现场景的深度)的关系,对每一个像素而言都有一个Z值,即表示该像素和观察者的距离的值。假设现在有一个三角形物体,把阴影投射到这个场景中,并画出这个物体的阴影锥。因为物体是一个三角形,所以它的阴影锥也是一个三角锥。那么,要如何知道场景中有哪些像素会受这个阴影锥的影响,从而处在阴影内呢?

其实方法很简单:想象许多射线,由观察者射向每个像素。如果射线和阴影锥完全没有交集,它所对应的像素当然就不会受阴影锥影响,就不会处于阴影中。不过,即使是射线和阴影锥有交集,并不一定表示该射线对应的像素就一定受阴影锥影响,因为射线可能会穿越阴影锥。所以,只有在射线射入阴影锥之后,在离开阴影锥之前就遇到其对应的像素时,才表示这个像素和受阴影锥影响,处于阴影之中。



阴影锥分析

我们以图11来讲解这几种不同的情形:

图中的(1)和(2)都是面对观察者的面,它们所涵盖的像素,是“射线会射入阴影锥”的像素。而(3)是背对观察者的面,它所涵盖的像素是“射线会离开阴影锥”的像素。所以,会受阴影锥影响,处于阴影中的像素,就是(1)+(2)-(3)的那些像素,也就是阴影所在的位置。

要怎么在3D绘图中,得到(1)+(2)-(3)的结果呢?这就需要OpenGL的模板缓冲区(Stencil Buffer)。OpenGL的模板缓冲区可以让显卡进行“加1”和“减1”的计算。所以,只要把模板缓冲区设定成在绘制(1)和(2)的面时,让模板缓冲区加1;而在绘制(3)的面时,让模板缓冲区减1。这样一来,在绘制完(1)至(3)时,那些模板值不为0的像素就是阴影了。最后,把所有模板不为0的像素亮度降低,就可以达到绘制阴影的效果。

体积阴影最主要的缺点是在于它过于复杂。要做出有效率的“阴影锥”,需要对物体做相当麻烦的处理,基本上就是要找出物体在某个方向



没有体积阴影的架子　　打开体积阴影的架子



没有体积阴影效果　　体积阴影把水管的影子投射了下来

的"外缘"(Silhouette)。这需要花费相当的显卡核心处理时间。另外,为所有的物体绘制出阴影锥,需要耗费相当大的填充率、显存带宽甚至是CPU占用率——这显然不适合需要一定帧数率的Doom3。

那么,我们就要看看Doom3是怎样加速阴影生成的:

没错,又是Vertex Shader!顶点引擎的可编程特性可以让生成Shadow Volume的工作由显卡核心完成,这样可以大幅度减轻CPU的运算负担。与此同时,借助顶点引擎的寄存器组,连数据的来回传输都省略了,这样就可以带来惊人的速度提升。

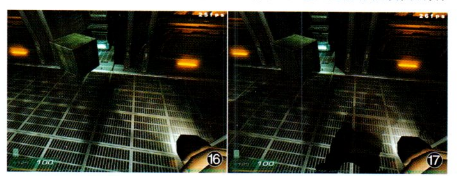
此外还有Ultra Shadow技术。它是NVIDIA在NV35以后的GPU中增加的功能,关于此技术对提升Doom3运行效能的作用在本杂志今年第6期GeForce 6显卡分析文章中有详细介绍,这里就不复述了。不过,Doom3默认并未开启Ultra Shadow技术,我们可以在Doom3安装目录下的Doomconfig文件中加入"set r_usedepthboundstest 1"语句来开启Doom3对Ultra Shadow技术的支持。不过,使用NV35以下GPU的用户就不要做无意义的尝试了。

值得一提的是,Ultra Shadow技术是开放的,所以有可能会有其它厂商采用。当然,这其中很多优化特性依靠软件也可以执行,仅仅速度的提升不如GPU直接参于那么明显罢了。

Doom3的小把戏

阴影中的猫腻。

看到Doom3的画面,不赞叹逼真的阴影效果是不可能的。但是仔细观察场景,有趣的现象就会发生:原来Doom3引以为傲的阴影效果并非全为即时生成的,固定阴影(Lightmap)技术在Doom3中仍然大面积的被使用。Doom3的实时阴影是有着显著特征的:首先是阴影很硬,没有伴影;其次是影深单一,层次感不够丰富。多种阴影合理的混合使用,才最终构成了Doom3惊人的完美阴影效果!因此,凡是我们在Doom3中看见的柔和细腻的影子必然不是实时生成的。从图16、17很容易看出混合阴影所带来的效果才是最好的。



关闭阴影效果就可以找到LightMap了　　只有混合阴影才能接近完美

再来点儿恐怖的。

Doom3里的血可是无处不在,尤其是到了游戏后期,墙上、地上、天花板上,到处都是血迹。天哪,这些血迹可都是实时生成的——你看,当你射击怪物时,怪物的血就会四溅开来,Doom3引擎好厉害,竟然能渲染这么多血的效果!



我们已经关闭了血的效果了哦

呵呵,别傻了,怎么可能会有如此强大的引擎呢?Doom3中,怪物的血的确是实时的,可是地上墙上的血迹可就是靠贴图生成的了。如图18,当我们通过修改游戏配置文件关闭了游戏的血腥效果之后(也会提升一点速度),游戏中墙壁上的血迹依旧存在!Doom3通过很巧妙的"小骗局",让怪物溅出的血和固有的血迹融为一体,带给玩家更生动的感官刺激。

看看后面的影子,想想精确命中的原理吧

Doom3中人物会动的眼睛是怎么做出来的?

其实眼睛的转动只是其一,Doom3中还有会动的嘴巴等一系列细节。其实Doom3中的人物眼球并不是会转动的球体,只是眼睛位置上的瞳孔纹理会跟随着视觉焦点变化位置而已,其他的细节效果也是近似的道理。

最后要提到游戏物理引擎的一个新技术——精确单位像素击中(Per-pixel Hit Accuracy)。其他射击游戏的命中模型都是设计成一块块像盒子似的,被称为包围盒碰撞检测,在游戏中容易出现瞄准离敌人身体很接近的地方也能"击中"敌人身体的情况。但是由于Doom3使用了精确单位像素击中技术,在游戏中你可以看见一枚火箭弹从敌人胳膊下飞过的画面。这在多人游戏中体现得尤为明显——如此一来,对玩家的枪法就要求更高,菜鸟的存活几率也会得到提高^^

那么这种命中模型是怎么实现的?仔细动脑筋,我们前文说到了实时阴影技术,玄机就在其中:如图19,当我们用手电照射怪物,我们可爱的怪物背后就成了一个阴影锥,不是么?好了,这样我们的子弹就会像光线一样被处理,精密的命中模型秘密就是这样了。谢谢我们可爱的怪物用身体来为我们的讲解做例子,同时谢谢为完成本篇文章而在笔者机器上的Doom3中一次次冤死的怪物们^^■(**文/PLAY!LAB·游戏引擎研究部**)

*编者的话:一直以来,小编狗子都希望"软硬武略"能提供玩得更好、更酷的方法给各位玩家,同时还能让大家学到一些有意思的知识——所谓寓教于乐嘛。因此,当本文主要作者FXCarl提出这个策划时,狗子极力支持,并调动PLAY!LAB全体测试员参与本文的资料搜集。因为我们觉得,知道一个游戏好,还要知道这个游戏好在哪里,同时希望本文能给您带来对游戏引擎的认识——哪怕是增添一点和朋友的谈资也好^^*

ISSUE.122 2004.10

PLAY! 强攻

